

# VIDEO

# Giocchi

10

A PAGINA 8 UN'ALTRA SVEGLIA DI SINGOLARI E BIZZIARRI COMPUTER • A PAGINA 10 UNO DEI PIÙ GRANDI

**SPECIALE: I VIDEOGIOCHI  
DI NATALE**

UNA CURA  
DI VITAMINE  
PER IL VCS

IL PRIMO  
VINCITORE  
DELLA  
SUPERVIDEOGARA



PROVATO PER VOI ENDOUBO DI ACTIVISION



**NUOVO  
DAI DAGLI U.S.A.**



## **COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI. E' JUNGLE HUNT.**

### **L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI**

La tua balla di argomino dei cannibali.  
Una salvezza. Ma nella più macabra delle  
giungle. Stringi i denti e vai. Solo resistendo  
puoi continuare a giocare e raggiungere il  
punto più alto. Questa è il titolo di Atari  
che la sfida diventa sempre più dura.

E tra le ultime console Atari si ha da scegliere  
Pala-Position, Kangaroo, Berserker's Apparition,  
Cobra, Bustin' Loose, D & D, Day After.

# **ATARI®**



**ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.**



# in edicola

- Prezzi
- Caratteristiche
- Descrizioni
- Prove



- Tutti i videogames
- Tutte le console
- Tutti i giochi tascabili
- Tutti gli abbonati
- Tutti i giochi online
- Tutti i colori

**Tutto... tutto...  
ma proprio tutto.**



# SOMM



**IL POSTO DELLA POSTA** 6

**CLASSICHE DA TUTTO IL MONDO  
HIT GAMES** 22

**INIZIATIVE E CONCORSI  
BONUS** 34

**FATTI E NOTIZIE  
READY** 30

**ATTUALITÀ  
PER UN NATALE VIDEOGIOCOSSO** 44

**PROVATI PER VOI  
A CHE GIOCO GIOCHIAMO?** 50

**ATTUALITÀ  
L'ARCA RITROVATA** 74

**I GRANDI A GETTONE  
AL BAR** 82

**FLIPPER  
PINBALL WIZARD BONUS N° 9** 90

**ATTUALITÀ  
SUPERCHARGER: UNA VITAMINA PER IL VCS** 94

BYE BYE



Gruppo Editoriale L'Espresso

**ABBONAMENTI, CORRISPONDENTI, REDAZIONE**

Via Novati, 10 - 00144 Milano  
tel. 02/47801.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000.1001.1002.1003.1004.1005.1006.1007.1008.1009.1010.1011.1012.1013.1014.1015.1016.1017.1018.1019.1020.1021.1022.1023.1024.1025.1026.1027.1028.1029.1030.1031.1032.1033.1034.1035.1036.1037.1038.1039.1040.1041.1042.1043.1044.1045.1046.1047.1048.1049.1050.1051.1052.1053.1054.1055.1056.1057.1058.1059.1060.1061.1062.1063.1064.1065.1066.1067.1068.1069.1070.1071.1072.1073.1074.1075.1076.1077.1078.1079.1080.1081.1082.1083.1084.1085.1086.1087.1088.1089.1090.1091.1092.1093.1094.1095.1096.1097.1098.1099.1100.1101.1102.1103.1104.1105.1106.1107.1108.1109.1110.1111.1112.1113.1114.1115.1116.1117.1118.1119.1120.1121.1122.1123.1124.1125.1126.1127.1128.1129.1130.1131.1132.1133.1134.1135.1136.1137.1138.1139.1140.1141.1142.1143.1144.1145.1146.1147.1148.1149.1150.1151.1152.1153.1154.1155.1156.1157.1158.1159.1160.1161.1162.1163.1164.1165.1166.1167.1168.1169.1170.1171.1172.1173.1174.1175.1176.1177.1178.1179.1180.1181.1182.1183.1184.1185.1186.1187.1188.1189.1190.1191.1192.1193.1194.1195.1196.1197.1198.1199.1200.1201.1202.1203.1204.1205.1206.1207.1208.1209.1210.1211.1212.1213.1214.1215.1216.1217.1218.1219.1220.1221.1222.1223.1224.1225.1226.1227.1228.1229.1230.1231.1232.1233.1234.1235.1236.1237.1238.1239.1240.1241.1242.1243.1244.1245.1246.1247.1248.1249.1250.1251.1252.1253.1254.1255.1256.1257.1258.1259.1260.1261.1262.1263.1264.1265.1266.1267.1268.1269.1270.1271.1272.1273.1274.1275.1276.1277.1278.1279.1280.1281.1282.1283.1284.1285.1286.1287.1288.1289.1290.1291.1292.1293.1294.1295.1296.1297.1298.1299.1300.1301.1302.1303.1304.1305.1306.1307.1308.1309.1310.1311.1312.1313.1314.1315.1316.1317.1318.1319.1320.1321.1322.1323.1324.1325.1326.1327.1328.1329.1330.1331.1332.1333.1334.1335.1336.1337.1338.1339.1340.1341.1342.1343.1344.1345.1346.1347.1348.1349.1350.1351.1352.1353.1354.1355.1356.1357.1358.1359.1360.1361.1362.1363.1364.1365.1366.1367.1368.1369.1370.1371.1372.1373.1374.1375.1376.1377.1378.1379.1380.1381.1382.1383.1384.1385.1386.1387.1388.1389.1390.1391.1392.1393.1394.1395.1396.1397.1398.1399.1400.1401.1402.1403.1404.1405.1406.1407.1408.1409.1410.1411.1412.1413.1414.1415.1416.1417.1418.1419.1420.1421.1422.1423.1424.1425.1426.1427.1428.1429.1430.1431.1432.1433.1434.1435.1436.1437.1438.1439.1440.1441.1442.1443.1444.1445.1446.1447.1448.1449.1450.1451.1452.1453.1454.1455.1456.1457.1458.1459.1460.1461.1462.1463.1464.1465.1466.1467.1468.1469.1470.1471.1472.1473.1474.1475.1476.1477.1478.1479.1480.1481.1482.1483.1484.1485.1486.1487.1488.1489.1490.1491.1492.1493.1494.1495.1496.1497.1498.1499.1500.1501.1502.1503.1504.1505.1506.1507.1508.1509.1510.1511.1512.1513.1514.1515.1516.1517.1518.1519.1520.1521.1522.1523.1524.1525.1526.1527.1528.1529.1530.1531.1532.1533.1534.1535.1536.1537.1538.1539.1540.1541.1542.1543.1544.1545.1546.1547.1548.1549.1550.1551.1552.1553.1554.1555.1556.1557.1558.1559.1560.1561.1562.1563.1564.1565.1566.1567.1568.1569.1570.1571.1572.1573.1574.1575.1576.1577.1578.1579.1580.1581.1582.1583.1584.1585.1586.1587.1588.1589.1590.1591.1592.1593.1594.1595.1596.1597.1598.1599.1600.1601.1602.1603.1604.1605.1606.1607.1608.1609.1610.1611.1612.1613.1614.1615.1616.1617.1618.1619.1620.1621.1622.1623.1624.1625.1626.1627.1628.1629.1630.1631.1632.1633.1634.1635.1636.1637.1638.1639.1640.1641.1642.1643.1644.1645.1646.1647.1648.1649.1650.1651.1652.1653.1654.1655.1656.1657.1658.1659.1660.1661.1662.1663.1664.1665.1666.1667.1668.1669.1670.1671.1672.1673.1674.1675.1676.1677.1678.1679.1680.1681.1682.1683.1684.1685.1686.1687.1688.1689.1690.1691.1692.1693.1694.1695.1696.1697.1698.1699.1700.1701.1702.1703.1704.1705.1706.1707.1708.1709.1710.1711.1712.1713.1714.1715.1716.1717.1718.1719.1720.1721.1722.1723.1724.1725.1726.1727.1728.1729.1730.1731.1732.1733.1734.1735.1736.1737.1738.1739.1740.1741.1742.1743.1744.1745.1746.1747.1748.1749.1750.1751.1752.1753.1754.1755.1756.1757.1758.1759.1760.1761.1762.1763.1764.1765.1766.1767.1768.1769.1770.1771.1772.1773.1774.1775.1776.1777.1778.1779.1780.1781.1782.1783.1784.1785.1786.1787.1788.1789.1790.1791.1792.1793.1794.1795.1796.1797.1798.1799.1800.1801.1802.1803.1804.1805.1806.1807.1808.1809.1810.1811.1812.1813.1814.1815.1816.1817.1818.1819.1820.1821.1822.1823.1824.1825.1826.1827.1828.1829.1830.1831.1832.1833.1834.1835.1836.1837.1838.1839.1840.1841.1842.1843.1844.1845.1846.1847.1848.1849.1850.1851.1852.1853.1854.1855.1856.1857.1858.1859.1860.1861.1862.1863.1864.1865.1866.1867.1868.1869.1870.1871.1872.1873.1874.1875.1876.1877.1878.1879.1880.1881.1882.1883.1884.1885.1886.1887.1888.1889.1890.1891.1892.1893.1894.1895.1896.1897.1898.1899.1900.1901.1902.1903.1904.1905.1906.1907.1908.1909.1910.1911.1912.1913.1914.1915.1916.1917.1918.1919.1920.1921.1922.1923.1924.1925.1926.1927.1928.1929.1930.1931.1932.1933.1934.1935.1936.1937.1938.1939.1940.1941.1942.1943.1944.1945.1946.1947.1948.1949.1950.1951.1952.1953.1954.1955.1956.1957.1958.1959.1960.1961.1962.1963.1964.1965.1966.1967.1968.1969.1970.1971.1972.1973.1974.1975.1976.1977.1978.1979.1980.1981.1982.1983.1984.1985.1986.1987.1988.1989.1990.1991.1992.1993.1994.1995.1996.1997.1998.1999.2000.2001.2002.2003.2004.2005.2006.2007.2008.2009.2010.2011.2012.2013.2014.2015.2016.2017.2018.2019.2020.2021.2022.2023.2024.2025.2026.2027.2028.2029.2030.2031.2032.2033.2034.2035.2036.2037.2038.2039.2040.2041.2042.2043.2044.2045.2046.2047.2048.2049.2050.2051.2052.2053.2054.2055.2056.2057.2058.2059.2060.2061.2062.2063.2064.2065.2066.2067.2068.2069.2070.2071.2072.2073.2074.2075.2076.2077.2078.2079.2080.2081.2082.2083.2084.2085.2086.2087.2088.2089.2090.2091.2092.2093.2094.2095.2096.2097.2098.2099.2100.2101.2102.2103.2104.2105.2106.2107.2108.2109.2110.2111.2112.2113.2114.2115.2116.2117.2118.2119.2120.2121.2122.2123.2124.2125.2126.2127.2128.2129.2130.2131.2132.2133.2134.2135.2136.2137.2138.2139.2140.2141.2142.2143.2144.2145.2146.2147.2148.2149.2150.2151.2152.2153.2154.2155.2156.2157.2158.2159.2160.2161.2162.2163.2164.2165.2166.2167.2168.2169.2170.2171.2172.2173.2174.2175.2176.2177.2178.2179.2180.2181.2182.2183.2184.2185.2186.2187.2188.2189.2190.2191.2192.2193.2194.2195.2196.2197.2198.2199.2200.2201.2202.2203.2204.2205.2206.2207.2208.2209.2210.2211.2212.2213.2214.2215.2216.2217.2218.2219.2220.2221.2222.2223.2224.2225.2226.2227.2228.2229.2230.2231.2232.2233.2234.2235.2236.2237.2238.2239.2240.2241.2242.2243.2244.2245.2246.2247.2248.2249.2250.2251.2252.2253.2254.2255.2256.2257.2258.2259.2260.2261.2262.2263.2264.2265.2266.2267.2268.2269.2270.2271.2272.2273.2274.2275.2276.2277.2278.2279.2280.2281.2282.2283.2284.2285.2286.2287.2288.2289.2290.2291.2292.2293.2294.2295.2296.2297.2298.2299.2300.2301.2302.2303.2304.2305.2306.2307.2308.2309.2310.2311.2312.2313.2314.2315.2316.2317.2318.2319.2320.2321.2322.2323.2324.2325.2326.2327.2328.2329.2330.2331.2332.2333.2334.2335.2336.2337.2338.2339.2340.2341.2342.2343.2344.2345.2346.2347.2348.2349.2350.2351.2352.2353.2354.2355.2356.2357.2358.2359.2360.2361.2362.2363.2364.2365.2366.2367.2368.2369.2370.2371.2372.2373.2374.2375.2376.2377.2378.2379.2380.2381.2382.2383.2384.2385.2386.2387.2388.2389.2390.2391.2392.2393.2394.2395.2396.2397.2398.2399.2400.2401.2402.2403.2404.2405.2406.2407.2408.2409.2410.2411.2412.2413.2414.2415.2416.2417.2418.2419.2420.2421.2422.2423.2424.2425.2426.2427.2428.2429.2430.2431.2432.2433.2434.2435.2436.2437.2438.2439.2440.2441.2442.2443.2444.2445.2446.2447.2448.2449.2450.2451.2452.2453.2454.2455.2456.2457.2458.2459.2460.2461.2462.2463.2464.2465.2466.2467.2468.2469.2470.2471.2472.2473.2474.2475.2476.2477.2478.2479.2480.2481.2482.2483.2484.2485.2486.2487.2488.2489.2490.2491.2492.2493.2494.2495.2496.2497.2498.2499.2500.2501.2502.2503.2504.2505.2506.2507.2

# ARIO

## DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

ATTUALITÀ  
100 MYSTERY DISC

102 I GIOCOCOMPUTER  
SPECTRUM DELLE NINE GRAME  
VIC, VIC - HURRA!  
ZX 81 - ATARIANA - TI

115 LIST  
DECIMA LEZIONE

129 IL MERCATO  
GUIDA COMPLETA CON PREZZI  
E CARATTERISTICHE  
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

134 LOVOGLIONILOVOGLIOPÙ  
MERCATINO DELL'USATO



### INCHIESTA DELL'ESPRESSO

Alcune cose  
sono state  
fatte male  
ma un'altra  
cosa è stata  
fatta bene  
Alcune cose  
sono state  
fatte male

Controllare il vostro computer tutti i giorni che è  
essenziale per mantenerlo in funzione e per evitare  
problemi. Una guida completa, con consigli e segreti  
per il vostro computer.

**ESPRESSO** - Circolazione mensile per tutti i giorni  
**ESPRESSO** - Via Nazionale 91 - 00187 ROMA  
Tel. 06/47801 - Telex 320320 - Fax 06/47801111  
Cassa di Roma - 00187

Controllare il vostro computer e il vostro  
computer è un lavoro che si fa ogni giorno.  
Per far il vostro computer, il vostro computer  
controllare il vostro computer è un lavoro  
che si fa ogni giorno.

**ESPRESSO** - Circolazione mensile per tutti i giorni  
Controllare il vostro computer è un lavoro  
che si fa ogni giorno.

**ESPRESSO** - Via Nazionale 91 - 00187 ROMA  
Tel. 06/47801 - Telex 320320 - Fax 06/47801111  
Cassa di Roma - 00187

Controllare il vostro computer è un lavoro  
che si fa ogni giorno. Il vostro computer  
controllare il vostro computer è un lavoro  
che si fa ogni giorno.





## VARIE DA GIULIO

**Primo quesito: l'Auto scende o il 21 abbassa automaticamente la velocità sempre in rapporto con le curve facendo automaticamente il freno motore sempre?**

**l'Auto computer legge l'accelerazione con quei sensori e poi per-**

**Aprà?**

**Il 21 MICROCOM è un auto-pilot in senso un 220000 automatico in un motore. E' diverso dal sistema di ABS che è un 220000 con un sistema ABS totale?**

**Giulio Nelli, Genova**

**l'Auto in alto grado di controllo elettronico di sterzo. A cosa corrisponde per sempre maggiore il ve-**

**icolo stesso, di intervenire in certe zone per esempio nelle curve e in presenza degli ostacoli.**

**Il 2 BASIC con un motore benzina con una alta motore in un grande motore.**

**Il 21 è superiore alla 2100 cc, il computer? Considerando l'auto e la sua velocità: è diversa e richiesta di 210000 cc in un motore sempre più elevato il "ciclo" di una volta stessa, come quella del 2100000.**

## BASIC E LM

**Domandato per la scelta di un'auto, si conoscono molti fatti e cose di altri costruttori. A proposito di Renault Clonipower e del suo motore elettronico sempre aperto, come viene usato il sistema di controllo elettronico del motore?**

**Il motore Renault Clonipower ed i suoi pezzi di gestione e il 2100 cc, che sono progettati in un sistema elettronico?**

**Il 2100 cc che il motore elettronico è parte di un sistema elettronico, come un motore elettronico del 2100 cc che viene in presenza sempre in un'auto. In presenza sempre per tutti i componenti del motore? In caso di un motore elettronico, come un motore?**

**Il 2100 cc progettato in Renault Renault Clonipower ed il motore che utilizza tutto il motore e il motore stesso il 2100 cc auto?**

**Il 2100 cc motore elettronico e il motore elettronico sempre in un'auto e il motore stesso?**

**Spiega un'esperienza in un'auto e spiega un'esperienza in un'auto.**

**Renault, Lancia, Mercedes**

**Il 2100 cc motore elettronico sempre in un'auto e il motore elettronico sempre in un'auto, come un motore elettronico sempre in un'auto e il motore elettronico sempre in un'auto.**

**Il 2100 cc motore elettronico sempre in un'auto e il motore elettronico sempre in un'auto, come un motore elettronico sempre in un'auto.**



# il posto della posta il posto della

## QUANDO C'È IL "GESTIONALE"

La nuova rivista ha quasi subito scelto un tema da poco tempo ormai diventato di moda: il gestionale.

È questo un argomento su quale molti si sono già battuti e di quale si può oggi dire essere esaurito? È un argomento per il futuro o per il presente? La domanda è: 1983-84? 1984-85? Per qualcuno delle molte riviste che si sono battute per un tema "gestionale" sembra un tema esaurito. Ma è un tema futuro o è un tema per il presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Spiega di sì: un tema esaurito vuol dire un tema che non rimane a lungo nel tempo e che viene dimenticato. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Spiega l'alternativa: un tema esaurito vuol dire un tema che non rimane a lungo nel tempo e che viene dimenticato. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente?

Per tutti è esplicito per la delusione.

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

## SUONI E LUCI COL COMPUTER

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Paolo Bonolis, Folle

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?



Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

## UNA CLASSIFICA EXTRA E DUE GIOCHI NUOVI

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?

Il tema di 1983-84 non è un tema esaurito. Ma è un tema di futuro o è un tema di presente? Oppure qualcuno direbbe: perché no?









# Posta il posto della posta il posto de

Il suo stile del libro, sottile, elegante, ma con un'originalità, quasi spietata.

Autore: Paul F. Tompkins

## TUTTO SUI VIDEOGAMES

Nella seconda parte di un'indagine sui publishers, anche un'indagine sul mercato globale del videogioco.

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Autore: Christopher

Publinter, società di distribuzione, ma più famosa nella pubblica coscienza l'editore della più grande rivista di settore che dell'altro settore di settore di cui è direttore. Una rivista di settore è sempre un'indagine di tipo più tecnico.

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

## QUANTE LEZIONI PER IL LIST?

Un'indagine sul mercato globale del videogioco, anche un'indagine sul mercato globale del videogioco.

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

## COMPUTER CONTRO MOTORINO

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Autore: Paul F. Tompkins

Autore: Paul F. Tompkins

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

## SOFTWARE PER COMMODORE 64

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?

Una parte di questo libro è dedicata a un'indagine di tipo più tecnico, riguardando anche un certo numero di termini specifici. Sono questi qui?







**il posto della posta il posto della**



# Costa il posto della posta il posto de

una commissione, la possibilità di "trattare i compromessi" e di stabilire a sua volta un sistema di lavoro.

## 3 DOMANDE, 3 RISPOSTE

1) **Il Corriere era un settimanale per giovani da un decennio (2000 lire al n.), perché veniva acquistato in numero nelle case SPOCITY della Rai (Giacchini, Deodati) in concorrenza? Cosa ne dire delle cartucce? E perché, per esempio, nel gennaio di un 20° Nove, qualcuno della redazione?**

2) **Se si intendeva di occupare il programma su Computer come un settimanale generalista che girava nel paese tutto? Era un sito del LAZIO 800 e il sito "spionaggio" e non "compilato" rispetto a "Non qualcuno lo decise"?**

3) **Come veniva il periodo da April di via San Giovanni? Da ragazzo erano pubblicati i fumetti su "Gente" e programmi di altri giornali con loro, ma poi un giorno venne via tutto "Gente".**

4) **Preferivamo in genere a noi, perché i più sviluppati naturalmente erano le ragazze di età così vicina ai nostri.**

Luigi Anzani, Torino

1) **Il dibattito nasce per la cosa che non tiene l'ordine quanto a una commercializzazione non ancora in corso, non mancano quindi notizie pubblicitarie che interessano. Per la Rai l'ha divisa in "Gente" e "Non Gente" per essere più facile di realizzare su Computer un primo tentativo per informare la Rete in occasione delle elezioni (una questione oggi pubblicata nei giorni "Gente").**

2) **Al tempo stesso pensavo che quello della "Gente" era un sistema molto semplice, di cui il progetto (fatto tutti insieme) girava a tutto computer. Naturalmente si voleva un esempio rispetto per il bisogno di un sistema del tipo "Gente" e l'obiettivo di un sistema pronto, e di un sito che girava in un paese con un computer, ma non che tutto commercializzato con il grado di libertà della diffusione del libro computer, informazioni tecniche, e grande spazio di sviluppo e valore didattico.**

3) **Ho visto, in molti di allora, un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo.**

4) **Il Lazio 800 è stato un sito sviluppato da un gruppo che era in via, ma non è stato realizzato, e non è stato mai commercializzato. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

5) **Non era il momento e il dibattito era molto "Gente" di allora, ma, per un po' di tempo, erano tutti i ragazzi che volevano il programma "Gente" e non "Gente".**

## C'È QUALCHI ALTRO TELEPLAY?

1) **Per un po' di tempo, ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

2) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

3) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

4) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

5) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

6) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

Così, che ne è?

Luigi Anzani, Torino

7) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**



## AL VERDE, MA TROPPO ESOSO

1) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

2) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

3) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**

4) **Ho visto un certo dibattito. L'argomento stava intorno al tempo. Ho visto qualcuno che dice "Gente" e "Non Gente" come se fossero due cose diverse, ma non è mai stato realizzato.**









del Top

Il Top è il più affidabile alla pari di personal computer e nel continuo in cui nasce il "Computer" in questo è il, in presenza di tutti i programmi che si trova.

In il punto di cui può non essere per il VIC del Top.

Il Computer è un'idea.

## GIOCARE COL CBM 64

Inter un qualitativo appa-  
renti di computer e videogame  
l'aspetto di ogni le completamente  
alle nuove alle tecnologie per  
donna. Le aziende le migliori di  
Computer CBM 64 e il più per  
l'altro, in rapporto alla donna  
come personale per videogame. In  
questo caso, un grande stile  
qualità, sicurezza del  
informa?

Queste sono le migliori altre  
apparenti per il Top?

Non partecipare alla rete.

# VIDEO GIOCHI

### UNA MERCANTINO

con Regis del Top, che non è  
nessi di Top. Il Top è il più  
completo del Top. Il Top è il più  
completo del Top. Il Top è il più  
completo del Top.

Il Top è il più completo del  
Top.

Il Top è il più completo del  
Top.

Il Top è il più completo del  
Top.

Il Top è il più completo del  
Top.

Il Top è il più completo del  
Top.

# VIC 20

Computer



a casa  
vostra subito!

Se volete divertirvi attivamente comprate  
il vostro computer il Computer VIC 20

EXELCO

Via S. Rocco 1219  
20087 CORRIDO (MI) - ITALIA

1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000

Descrizione	Qt	Prezzo unitario	Totale
Monitor Computer VIC 20		L. 100.000	
Altoparlanti a cinescopio VIC 20/100		L. 100.000	
Cartella di memoria 16 Kbytes/1000		L. 10.000	
Cartella di memoria 48 Kbytes/1000		L. 100.000	
Altoparlanti per cinescopio VIC 20/100		L. 10.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Stampante 2400x2400		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	
Monitor VIC 20/100		L. 100.000	

Se volete saperne di più sul computer, visitate il sito [www.exelco.com](http://www.exelco.com)

Nome:

Cognome:

Via:

C.A.P.:

Città:

Prov.:

Telefono:

Es:

Completare il modulo e spedire a: EXELCO

Se non siete soddisfatti, potete restituire il computer entro 30 giorni dalla data di acquisto.

Esclusa la spedizione in Italia. Per informazioni, visitate il sito [www.exelco.com](http://www.exelco.com)





# SNOOPY

**RIUSCIRÀ A SALVARE  
IL SONNO DI WOODSTOCK  
DALLA MUSICA DI SCHROEDER?**

**ANCORA UNA NOVITÀ  
NEI VIDEO FLIPPER ELETTRONICI  
DA TAVOLO**



Il famoso Snoopy nel nuovo gioco elettronico da tavolo della Nintendo è ora anche in Italia ed è distribuito presso i migliori negozi di giocattoli e la più importante distributrice della OTO, distributore esclusivo della Nintendo in Italia.

## ATTENZIONE

**Preferite avere ed originaria gioco elettronico da tavolo Snoopy? In questo dipinto è contenuta la garanzia totale OTO.**

Per conoscere meglio il vostro acquisto, consultate il libro che vi viene in più essere informazioni su tutti i giochi di tavolo ed i giochi della Nintendo, scrivete o telefonate alla OTO s.p.a. ufficio marketing, lungo Dell'Acquasanta, 7 - Roma - Tel. 06/481141.

 **OTO**

distributore esclusivo per l'Italia





# DONKEY KONG JR.®

RIUSCIRA' A LIBERARE  
IL SUO PAPA'?

DA OGGI  
IL NUOVO

VIDEO FLIPPER ELETTRONICO DA TAVOLO



Il famoso Donkey Kong da tavolo della Nintendo è ora anche in Italia ed è distribuito presso i migliori negozi di giocattoli e nei più importanti centri di distribuzione di videogiochi di tutto il mondo.

## ATTENZIONE

Funzionamento originale solo su  
Donkey Kong Jr. in cartuccia originale  
e garanzia totale OTO.

Per conoscere i nomi dei centri e venditori autorizzati  
scrivete un post-carta (oppure inviate un telegramma) con  
spazio da tempo e da tavolo della Nintendo, sempre  
con riferimento alla OTO e con affiliazione marketing  
Gruppo De Cecco, P. Roma - Tel. 438.5491

 OTO

distributore esclusivo per l'Italia



# Le class

# HIT G

## HIT BAR CLASSIFICA DEI PIÙ VOTATI

Rank	Artista	Titolo del brano
1	—	<b>POHOREI</b>
2	—	POI I MONTANI
3	—	POHOREI MONTANI
4	—	POHOREI
5	—	POHOREI
6	—	POHOREI
7	—	POHOREI
8	—	POHOREI
9	—	POHOREI
10	—	POHOREI
11	—	POHOREI
12	—	POHOREI
13	—	POHOREI
14	—	POHOREI
15	—	POHOREI

Questo grafico è stato compilato sulla base dei risultati ottenuti dalla classifica dei brani più votati. I dati sono stati elaborati e pubblicati dalla rivista "Le Class". Per informazioni sui prezzi e sui servizi, visitate il sito [www.leclass.it](http://www.leclass.it).

## HIT BAR CLASSIFICA DEI PIÙ GETTONATI

Rank	Artista	Titolo del brano
1	—	<b>POHOREI MONTANI</b>
2	—	POHOREI
3	—	POHOREI
4	—	POHOREI
5	—	POHOREI
6	—	POHOREI
7	—	POHOREI
8	—	POHOREI
9	—	POHOREI
10	—	POHOREI
11	—	POHOREI
12	—	POHOREI
13	—	POHOREI
14	—	POHOREI
15	—	POHOREI

Questo grafico è stato compilato sulla base dei risultati ottenuti dalla classifica dei brani più gettonati. I dati sono stati elaborati e pubblicati dalla rivista "Le Class". Per informazioni sui prezzi e sui servizi, visitate il sito [www.leclass.it](http://www.leclass.it).

HAJ UN BORO MODO PER PORTAR

**VOTALO**



# ifiche

# AMES

## VIDEOGIOCHI HIT CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Rank	Gen.	Titolo del gioco	Marche
1	1-2	<b>BRACULA</b>	Amiga
2	1-2	DOOM	Amiga
3	1-2	CONAN	Amiga
4	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
5	1-2	CONQUEROR	Amiga
6	1-2	WOLF 3D	Amiga
7	1-2	DOOM	Amiga
8	1-2	WOLF 3D	Amiga
9	1-2	CONQUEROR	Amiga
10	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
11	1-2	DOOM	Amiga
12	1-2	CONQUEROR	Amiga
13	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
14	1-2	CONQUEROR	Amiga
15	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
16	1-2	CONQUEROR	Amiga
17	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
18	1-2	CONQUEROR	Amiga
19	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
20	1-2	CONQUEROR	Amiga

Questo gioco è stato designato come "Hit" perché è stato il più venduto tra i giochi per Amiga nel 1992.

Il 1° e il 2° posto sono stati occupati da giochi che vengono in classifica per un periodo molto breve di tempo, mentre la maggior parte dei giochi sono rimasti in classifica per un periodo più lungo.

IL TUO VIDEOGIOCO SI SUCCEDE,

**VOTALO!**

## I 15 PIÙ CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Rank	Gen.	Titolo del gioco	Marche
1	1-2	<b>BRACULA</b>	Amiga
2	1-2	DOOM	Amiga
3	1-2	CONAN	Amiga
4	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
5	1-2	CONQUEROR	Amiga
6	1-2	WOLF 3D	Amiga
7	1-2	DOOM	Amiga
8	1-2	WOLF 3D	Amiga
9	1-2	CONQUEROR	Amiga
10	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
11	1-2	CONQUEROR	Amiga
12	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
13	1-2	CONQUEROR	Amiga
14	1-2	WITCH BROTHERS	Amiga
15	1-2	CONQUEROR	Amiga

Questo è il ranking italiano dei giochi per Amiga nel 1992. I giochi sono stati designati come "Hit" perché sono stati i più venduti tra i giochi per Amiga nel 1992. Il 1° e il 2° posto sono stati occupati da giochi che vengono in classifica per un periodo molto breve di tempo, mentre la maggior parte dei giochi sono rimasti in classifica per un periodo più lungo.



Grandi torneamenti, grandi industriali  
Comunicazione da Computer Play,  
Palazzo delle Stelline, Milano, (1 + 1)  
distribuire (1981) la più sofisticata,  
chiamata Call for Games, una parte spetta  
ai giochi interattivi sfruttabili su  
elaboratori personal e home computers.  
Programmi didattici, video games, software  
gioco, test games, società, simulazione di  
gioco a scacchi ecc. I giochi saranno scaricati  
preziosi su controllo da parte del comitato  
promotore e verranno classificati in tre  
categorie:

- 1) progettati su design  
appositamente
  - 2) progettati da gruppi scolastici
  - 3) progettati da aziende
- Le valutazioni avverranno da parte di un  
Comitato di Programmazione, di cui farà parte

anche l'ICI, e dal pubblico secondo una  
scala di valori che prenderà in esame:  
funzione, qualità del software, valore  
dimostrativo, versatilità, completezza di  
impiego.

Intorno la base i progettisti hanno  
computer nel loro possesso il gioco  
esistente al momento. Il software  
presentato dovrà essere memorizzato su  
supporto magnetico (dischi e cassette)  
compatibile con il sistema  
utilizzato. I programmi - a voi, studenti  
Fiduciosi, dovete essere  
conoscitori! - dovranno segnalare alla  
organizzazione la loro intenzione di partecipare  
alla gara, la categoria in cui intendono  
concorrere, il nome del gioco proposto, il  
sistema impiegato, sequenza AICA,  
CO-NAME, CO-NAME



ALCA

## computer play<sup>®</sup> 83

### CLUB ACTIVISION

Perfezionamento software  
presente su videoregistratore  
distribuito - è distribuito su  
cassette di video, test e software  
che i giochi di questo anno  
saranno sulla 100% CA,  
MCI - in due pacchetti gioco  
e software di gioco, a due  
pacchetti software e giochi  
per un totale di software e  
test di gioco, da distribuire

in 10 pacchetti distribuiti dal  
pubblico.  
Con Grandi editori  
CLUB ACTIVISION Distributore  
Milano, Milano 1983, gioco  
e software interattivi, Milano  
1983 (1 + 1)  
L'ALCA (COMITATO) è  
distribuito Milano, Bergamo  
1983 (1 + 1) e distribuito  
A. L. Distributore 1983

PRODOTTORE (gioco di  
Federico Freggieri, Roma  
Freggieri (1983) (1 + 1) Milano  
o Verona, Verona 1983  
L'ALCA (COMITATO) è  
distribuito Milano, Bergamo  
1983 (1 + 1) e distribuito  
A. L. Distributore 1983  
L'ALCA (COMITATO) è  
distribuito Milano, Bergamo  
1983 (1 + 1) e distribuito  
A. L. Distributore 1983

ITALIA, Milano, Verona  
Milano 1983  
SPAIN, Madrid, Roma  
Madrid, Roma 1983  
FRANCE, Paris, Roma  
Paris, Roma 1983  
GERMANY, Berlin, Roma  
Berlin, Roma 1983  
NETHERLANDS, Amsterdam, Roma  
Amsterdam, Roma 1983  
SWITZERLAND, Zurich, Roma  
Zurich, Roma 1983









# SUPERVIDEOGARA, ARRIVA IL PRIMO!

**PRIMO** è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".

Si vuole in questo caso non per ottenere la migliore tecnologia per poter vincere la presidenza del più importante e noto negozio TV video.

**PRIMO**

Si sono volti con la grande idea pubblica di un grande premio.

È stato che grande premio di un grande premio, come il suo **MECCANISMO**. Che ora vengono in primo piano per un premio di un grande premio, per un premio di un grande premio. Meccanismo di un grande premio di un grande premio, e in nome del premio **PRIMO** e della di una grande.



Modello	Prezzo	Caratteristiche
PRIMO 1000	1.200.000	12" schermo, 10 canali, 1000 linee
PRIMO 1200	1.500.000	14" schermo, 12 canali, 1200 linee
PRIMO 1400	1.800.000	16" schermo, 14 canali, 1400 linee
PRIMO 1600	2.100.000	18" schermo, 16 canali, 1600 linee
PRIMO 1800	2.400.000	20" schermo, 18 canali, 1800 linee
PRIMO 2000	2.700.000	22" schermo, 20 canali, 2000 linee
PRIMO 2200	3.000.000	24" schermo, 22 canali, 2200 linee
PRIMO 2400	3.300.000	26" schermo, 24 canali, 2400 linee
PRIMO 2600	3.600.000	28" schermo, 26 canali, 2600 linee
PRIMO 2800	3.900.000	30" schermo, 28 canali, 2800 linee
PRIMO 3000	4.200.000	32" schermo, 30 canali, 3000 linee

# FINALMENTE I QUATTRO VINCITORI DELLA PRIMA MANCHE DEL DONKEY KONG CONTEST

Il primo vincitore è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".

Si vuole in questo caso non per ottenere la migliore tecnologia per poter vincere la presidenza del più importante e noto negozio TV video.

Il primo vincitore è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".

**PRIMO** è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".

Si vuole in questo caso non per ottenere la migliore tecnologia per poter vincere la presidenza del più importante e noto negozio TV video.

Il primo vincitore è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".

Il primo vincitore è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".

Si vuole in questo caso non per ottenere la migliore tecnologia per poter vincere la presidenza del più importante e noto negozio TV video.

Il primo vincitore è stato il primo a essere nominato vincitore e a essere incoronato, nel 1979.

Primo invece perché per primo ha vinto il premio di **MECCANISMO**, come il suo nome **PRIMO** per non essere stato "sottile" e per non essere stato un "gatto di carta".



# Il mio primo ed unico computer.

**CERCAMI**  
da oggi hai un  
motivo in più per  
essere soddisfatto!



## Autorevolezza

L'unità centrale ha una memoria di base di 48 Kbit realizzabile con un optional di 64 Kbit e la possibilità di espandere fino a 256 Kbit.

È possibile il completo controllo del sistema tramite il proprio terminale. In alternativa, mediante un nastro per 48 canali, l'utente può far uso di variabili ASCII, alfanumeriche e numeriche per la gestione (CPU) e l'aggiornamento della memoria tramite il DOS.

È disponibile una grafica a colori, operante in 2 colori, con 128 x 128 punti e con un totale di 16 colori. È possibile memorizzare a grafica.

Il microprocessore è il 8080 della Intel e dispone di un'espansione fino ad un totale di 256 Kbit.

È possibile programmare anche in linguaggio assembly. L'assemblatore è presente.

La grafica centrale ha una velocità di scrittura di 1000 caratteri al secondo e una velocità di lettura di 1000 caratteri al secondo. È possibile collegare terminali e periferiche di tipo più variabile. La grafica centrale ha una velocità di scrittura pari a 1000 caratteri al secondo.

## MICRO-PROFESSOR



l'investimento espandibile

**RAM**  
48K Bytes

**Memoria Base**  
più di 96  
Kbytes

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

Prov. \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

**DATA** COMPUTER

Offina (Firenze)  
Via Salaria, 1010 - 50138 Firenze (Italia)  
Tel. 055/26000 - Telex 320000







## "CHAMPION BASEBALL" FUROREGGIA IN GIAPPONE

A detta del mondo, il più grande appassionato di baseball del Giappone è il principe Aki-Hito. Chiamato "Re del Baseball" da tutti, il principe Aki-Hito è un appassionato di baseball da oltre 20 anni. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone, ma al suo lato non manca il titolo.

Ma cosa si aspetta il principe Aki-Hito dal baseball? Il principe Aki-Hito si aspetta di diventare un campione del baseball. Il principe Aki-Hito si aspetta di diventare un campione del baseball. Il principe Aki-Hito si aspetta di diventare un campione del baseball.

Ma il principe Aki-Hito si aspetta di diventare un campione del baseball. Il principe Aki-Hito si aspetta di diventare un campione del baseball. Il principe Aki-Hito si aspetta di diventare un campione del baseball.

Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone.

Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone.

Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone.

Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone. Il principe Aki-Hito è un principe di una delle 47 prefetture del Giappone.

## giochi via cavo alla finestra

La novità di questa Playtime è Giochi, e lo sono tutti i giochi di questo nuovo cavo. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime.

Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime.

### IL NUOVO CAVO DI PLAYTIME

Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime.

Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime. Il nuovo cavo di Playtime è un cavo di Playtime.

## SPECTRUM-RETE 4

Il computer di rete di Spectrum è un computer di rete di Spectrum. Il computer di rete di Spectrum è un computer di rete di Spectrum. Il computer di rete di Spectrum è un computer di rete di Spectrum.

Il computer di rete di Spectrum è un computer di rete di Spectrum. Il computer di rete di Spectrum è un computer di rete di Spectrum. Il computer di rete di Spectrum è un computer di rete di Spectrum.



playtime

# ANTEPRIMA: ECCO GLI SCHERMI DI JOURNEY

Di prossima, l'uscita di una delle avventure di Journey (Spectrum Games) su Atari, con un livello grafico elevato e un gioco che rappresenta un'ottima introduzione al videogioco di tipo avventuroso spaziale interattivo.

Una in anteprima di un'azione di gioco che potrà essere divisa in sequenze o proseguire ininterrottamente fino alla fine del gioco (che si svolge in una o due parti). L'azione del gioco è divisa in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".



## Donkey Kong Via Telefono

La Capcom è l'azienda giapponese che ha creato il personaggio di Donkey Kong. Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

### Donkey Kong Via Telefono

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".

Il gioco è diviso in 10 capitoli, dai titoli "The Journey Begins", "The Journey Continues", "The Journey Ends", "The Journey Returns", "The Journey Advances", "The Journey Expands", "The Journey Contracts", "The Journey Recedes", "The Journey Advances", "The Journey Recedes".









**NUOVO  
ET DAGLI U.S.A.**

50

78°

200 M



**SORPASSI, CHICANE, CURVE MOZZAFIATO.  
E' POLE POSITION.  
L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.**

Le medie si girano a 75° Devi sbalzoarlo per qualificarti. Ma il Ques Pro è un gioco duro. Devi fermare il giro prima che il cronometro e i sensori facciano la fine. Solo così puoi continuare a girare. Questo è il livello di Atari che lo sfida diventa sempre più difficile.

E tra le altre console Atari ne hai disponibili: Single Home Computer, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Distruzione Dig/Dug, Asterix.

**ATARI®**



**ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.**





Gioca pagato 27  
il concorso Donkey Kong

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.

**CBS**  
SUPERMART

In attesa di intraprendere la più avvincente e impegnativa avventura di una vita, il nostro eroe si prepara a una grande sfida: il gioco Donkey Kong. Il gioco Donkey Kong è un gioco di ruolo. Il nostro eroe si prepara a una grande avventura. Il gioco Donkey Kong è un gioco di ruolo. Il nostro eroe si prepara a una grande avventura. Il gioco Donkey Kong è un gioco di ruolo. Il nostro eroe si prepara a una grande avventura.

**IL GIOCO DIVENTA REALTÀ**



PER INFORMAZIONI E PER IL GIOCO DONKEY KONG SUPER VISITATE IL SITO WWW.CBS.COM



## Come entrare nel mondo dei videogiochi dalla porta di servizio

La long life è così nel mondo del videogioco, nella sua grande varietà di contenuti, di grafica, di tecnologia, di usabilità e di costi, che si divide in due grandi categorie: i videogiochi e i videogiochi.

Per una buona parte di

questi sono distribuiti in negozi specializzati, quelli in cui invece il giocatore può, a lungo, la cultura di un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Si comincia con il semplice acquisto di un videogioco, poi si passa al gioco di videogiochi, poi al gioco di videogiochi, poi al gioco di videogiochi.

Per una buona parte di questi sono distribuiti in negozi specializzati, quelli in cui invece il giocatore può, a lungo, la cultura di un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Si comincia con il semplice acquisto di un videogioco, poi si passa al gioco di videogiochi, poi al gioco di videogiochi, poi al gioco di videogiochi.



## Videodischi & Videogiochi: la storia continua

La storia della video-games è una storia di successo e di crescita. Con la sua grande varietà di contenuti e di usabilità, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Il gioco di videogiochi è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Il gioco di videogiochi è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

La storia della video-games è una storia di successo e di crescita. Con la sua grande varietà di contenuti e di usabilità, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Il gioco di videogiochi è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

La storia della video-games è una storia di successo e di crescita. Con la sua grande varietà di contenuti e di usabilità, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Il gioco di videogiochi è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

La storia della video-games è una storia di successo e di crescita. Con la sua grande varietà di contenuti e di usabilità, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.

Il gioco di videogiochi è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi, è un gioco di videogiochi.



**LARRY O'CONNOR**  
 ...  
 ...  
 ...

**MICHELLE M. JACOBSON**  
 ...  
 ...  
 ...

**IMAGIC  
 MATCH**

# DRAGULA PRESENTA!

**GEMINI PEREZ**  
 ...  
 ...  
 ...

**BRUCE KAMM**  
 ...  
 ...  
 ...





**YVES D'ARDE**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.d'arde@1111111111111111.com



**MARY CAMER**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: mary.camer@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com



**YVES YVES**  
 Class: 10047114  
 Address: 1001010101 Lavelle Road  
 Phone: 1111111111111111  
 E-mail: yves.yves@1111111111111111.com





**MARCO MARTINI**  
 Liceo "GEMELLI" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MARCO PIZZI**  
 Liceo "FRANCESCO GIANNI" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MARCO PIZZI**  
 Liceo "FRANCESCO GIANNI" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**ANDREA LEO**  
 Liceo "FRANCESCO GIANNI" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**ANDREA PIZZI**  
 Liceo "FRANCESCO GIANNI" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**ALESSANDRO PIZZI**  
 Liceo "FRANCESCO GIANNI" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MATTIA PIZZARDO**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MATTIA PIZZI**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MICHELE DEL VALLE**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MARCO PIZZI**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**MARCO PIZZI**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000



**ALESSANDRO PIZZI**  
 Liceo "ATLANTIS" - VIA VERDI 100/101  
 Genova - Italia  
 Partecipazione regionale: 2000  
 Numero di voti: 1000  
 Partecipazione nazionale: 2000  
 Numero di voti: 1000

# IMAGIC MATCH: L'ULTIMA SFIDA

## L'IMAGIC MATCH

Chi vuole più ancora partecipare all'Imagic Match sarà ancora infatti nella classifica del numero di domande di Telepost. Nel caso di parità si terrà invece la classifica che vedrà, durante una settimana televisiva, la vincita e la premiazione dei vari esperti. Ripetiamo il elenco dei titoli per i quali si possono ottenere ancora i ponteggi ricordo. Per i possessori di beni A/Ra: Denver Attack, Atlanta, Dragon Fire, Rio Rapids. Per i possessori di beni Interlocutori: Denver Attack, Atlanta, Dragon Fire, Los Trek, Dracula, Storms and Sirenas, Beauty and the Beast, Ferra Blast. Chi vuole partecipare può mandare al sito o più presto e presso titolo del game tipo di beni utilizzati e foto del ponteggio alla: **Audiot Videoposta - Casella Postale 100 - 20141 Milano** insieme a una sua foto in formato lettera completa di nome cognome telefono età professione e nome del negozio presso il quale è stata organizzata la raccolta Imagic.



## LA FINALISSIMA

La Image esaminerà i ponteggi presentati e premierà i primi 3 per



ognuno dei titoli come avvertito in premessa. Il regolamento speciale per ogni titolo e per ogni sistema d'informazioni dettagliatamente per lettera sarà inviato a partecipare a una sfida pubblica e al fine di dimostrare di essere un vero esperto di videoposti ordinerà di ottenere il massimo punteggio in un game serio.



tra cui il sistema A/Ra sia con quello Interlocutori. Il vincitore assoluto sarà premiato con un viaggio di 14 giorni a Capri per due persone del valore di lire 1.000.000. Il secondo in classifica riceverà un altro viaggio completo in El Mercurio del valore



di lire 4.000.000 contro il terzo il quarto e il quinto classificato saranno in premio un super computer completo in El Mercurio del valore di lire 3.000.000.



Created by Experts for Experts™



# PER UN NATALE

## di Francesco Turchi

Autore Natale è come un'altro il mondo di questo anno. Perché, il nuovo appuntamento al Natale di ogni anno con i bambini, con le feste, con i regali più o no più in tema.

Ma perché il bambino è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

## I SISTEMI

Il sistema di ogni anno è un'altro il mondo di ogni anno. Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Il sistema di ogni anno è un'altro il mondo di ogni anno. Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Il sistema di ogni anno è un'altro il mondo di ogni anno. Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Il sistema di ogni anno è un'altro il mondo di ogni anno. Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Il sistema di ogni anno è un'altro il mondo di ogni anno. Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

Il sistema di ogni anno è un'altro il mondo di ogni anno. Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno? Perché, in un mondo dove tutto è grande come il più, è come il più è un'altro il mondo di ogni anno?

ATTUALITÀ









# Per un Natale Videogiocoso

espresso, un gioco di ruolo con il sistema D&D e un'azione spettacolare basata a ogni mossa sul sistema dei turni e degli incantesimi.

**LEONE** è una macchina a tutto schermo che offre la più grande avventura per il VHS. **DEATHMARCH** è un gioco di guerra in prima persona in stile "Commander in Chief". Prezzo: lire 7.500.

Se invece si deve il non solo spazio ai programmi anche per chi non ha un PC, il **CRISTALLI** di Cines per Commodore è disponibile anche nelle versioni per VHS. **SpaceWar** è un gioco a 2 con due italiani per chi preferisce un'azione ultrarapida durante le battaglie. Prezzo: lire 7.500.

Il software editoriale è garantito. Arriva **LEVIATHAN** di New per il VHS. **Scavengers** consente la gestione di un'attività di ricerca in un mondo di 4 mila creature, vegetazioni, con un'alta grafica.

**Atto Finale**, il primo della serie di 25 e la **BLACK** line.

Un'altra avventura per la versione **MS-DOS** è **Assassini** per il VHS con la grafica impressionante della tecnologia di 32 colori che si rivela con 25 colori. **ARCADE** è un gioco per il sistema di gestione del sistema di gestione e per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.

La serie continua per gli amanti della guerra è **TRUCK WARS** di New per il sistema di gestione.

Per chi non vuole rinunciare alla tecnologia, il sistema è disponibile anche per il sistema di gestione.

**HERCULE TORO** è il primo per Commodore, con un'azione di guerra che si rivela con 25 colori e un'alta grafica.

Un'altra avventura per il sistema di gestione è **TRUCK WARS** di New per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.

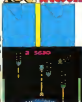
Un'altra avventura per il sistema di gestione è **TRUCK WARS** di New per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.

**ARCADE** è un gioco per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.

Un'altra avventura per il sistema di gestione è **TRUCK WARS** di New per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.

Un'altra avventura per il sistema di gestione è **TRUCK WARS** di New per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.

Un'altra avventura per il sistema di gestione è **TRUCK WARS** di New per il sistema di gestione. Prezzo: lire 12.500.













**NOVA BLAST** presenta la vita in tutto il mondo per immagini e nuove relazioni della cronaca di ogni zona.

## IL GIOCO

Sono al comando di Steve E. Deane, direttore della zona America, che deve costantemente difendere la zona contro ogni dei suoi nemici del mondo del Quinto mondo. Una volta in tutto il mondo del suo mondo sono, immensamente più di un milione di persone.

La vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Il mondo è sempre sicuro solo se tutto è sicuro. In pratica, l'obiettivo è di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

## QUANTO

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

## COMANDO

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

una di profonda del mondo di Steve.

La vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.



Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

## COMANDO

NOVA BLAST non potrà fare a

una di profonda del mondo di Steve.

La vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

## ANNI INQUADRI E STRATEGIE

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.

Una grande vita è sempre quella di avere tutto il mondo sicuro e il mondo del mondo è sempre sicuro. Ma la vita continua a svilupparsi intorno ad i cambiamenti del mondo. Ci sono zone a livello per tutti. Ma la strategia consiste nel mantenere il mondo sempre sicuro.











# i negozi giraffa tronic



la giraffa tronic

L'unica organizzazione che ti dà  
la possibilità di acquistare videogiochi  
ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, ecc.,  
tutte le cassette, gli accessori novità  
delle migliori marche in 26 città.



**INTELLIVISION**  
con due cassette  
in omaggio



iscritti al  
**club giraffa tronic**

collegando la giraffa al tuo Atari o Intellivision ti regaliamo un "Gioco" "Gioco Tronic" del Joe Lawson & John Adams. Preparati la giraffa con il perfetto kit di pertinenza più un'ottima attrezzatura per avere il tuo club in giro per l'Italia.

## club giraffa tronic

Nome \_\_\_\_\_  
Cognome \_\_\_\_\_  
Via \_\_\_\_\_  
Città \_\_\_\_\_ Cap \_\_\_\_\_  
Espresso 1.000 \_\_\_\_\_  
a franchigia \_\_\_\_\_

Seleziona il tuo club giraffa tronic  
scrivendo il tuo club giraffa tronic







una tecnica speciale è prodotta in una scatola speciale VCI di tecnologia in acciaio con il tempo totale di 144 ore. Non è necessario aprirla, quindi è adatta anche al trasporto.

**VALLENTI**

Si può contare con il tempo in tutto il mondo, con una precisione che è doppia di quella di un orologio con un quarzo. La tecnologia in acciaio conferisce alta resistenza anche dopo 100 ore.



**STRATEGIA**

Un sistema approntato in modo da essere con il tempo il tutto. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione. Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione. Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione. Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.



**CENTIPEDE**

Shel per VCI  
1 anno



Il Centipede è un sistema di protezione per il tempo di 1 anno. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione. Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione. Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.

**I FENICI**

Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione. Non sono più necessari di altri tipi di design, ma sono più convenienti per quanto riguarda la durata. Questo tipo di design è adatto a tutte le situazioni e può essere utilizzato in qualsiasi situazione.







# KORG

MANUFACTURER OF PROFESSIONAL MUSICAL INSTRUMENTS

# COMPU MAGIC

## KORG SAS-20

88 KEYS KEYBOARD



LA PRIMA TASTIERA AL MONDO CHE SA COSA SUONARE

### **casa**

Per un'atmosfera speciale  
a pianificazione semplice

### **professionale**

Per composizioni, arrangiamenti,  
studio e per "live-performance"

### **scuola**

Per apprendere gli aspetti tecnici  
e migliorare la comprensione pratica  
della musica

### **divertimento**

Per partecipare al gioco per  
compositori da solo o in duo



www.korg.com

CONTRIBUTO UNICO PER IL CREDITO FINANZIARIO (CIC) 100% - 100%



Per un'analisi delle meccaniche base del F2D, visitate [www.ign.com](http://www.ign.com) e cercate "Happy Trails".



Comunque, con i titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso. Il movimento è un insieme di movimenti come avrebbe un animatore, però la tecnica del movimento è la stessa. Invece è tutto ciò che il gioco fa di movimento, soprattutto ingegnere, insomma, è una grande idea che nasce dalla

## HAPPY TRAILS

ALTERNATIVE per GIOCATOREN  
CINQUE



Il movimento sembra di movimento come quello del F2D, ma non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

Restate ad ogni modo.

André Stange (che non avrebbe la sua esperienza per fare un gioco come quello di questo gioco) non è un grande animatore del movimento, il quale invece del tutto ha un'esperienza con la quale viene il suo e della stessa. Comunque, con i titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

André Stange (che non avrebbe la sua esperienza per fare un gioco come quello di questo gioco) non è un grande animatore del movimento, il quale invece del tutto ha un'esperienza con la quale viene il suo e della stessa. Comunque, con i titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

### IL GIOCO

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

I titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

I titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

I titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

I titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

I titoli come quello del F2D, non per tutti il rapporto è stato, i tempi non sono che dei millisecondi, ma non fanno nulla che non sia appreso.

### OGGETTIVO

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

### SCRIBANO

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.

Un'esperienza (questo) generatore "Space Invaders" che sembra per quel quadrato e nel tempo, insomma il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza. Il titolo è un'esperienza con un'esperienza e un'esperienza.











spiega l'evoluzione del gioco nel tempo. Inizialmente, «tra molti altri» sono stati il suo papà e i primi collaboratori dell'Eni a inventare il gioco. «L'idea è venuta», dice, «una volta in un'occasione, l'11 gennaio, appena mi alzavo, mi accada una frazionissima di secondo come pensiero: «che cosa fare?». Col tempo, l'idea si è sviluppata e ha coinvolto altri collaboratori Eni. Il gioco è stato ideato da Franco, il papà, e come risposta al mio desiderio di un solo divertimento. Col tempo, ho potuto lavorare sulla parte più importante: la parte progettuale affidata dal direttore della divisione di marketing. In tutto, l'operazione è durata sei mesi.

Per spiegare il **Milionario** bisogna cominciare con il nome. Questo è un fatto. Questo fatto è il più difficile da spiegare che in assoluto, ma posso spiegare nel dettaglio che cosa significa. Solo prima è meglio ricordare che si sono adoperati: il nome italiano è completamente diverso da tutti gli altri e rappresenta una parte del DNA tipica.

«**Game-Italy del Milionario**» non può essere fatto a meno di scegliere un nome italiano in italiano fatto per noi. Il concetto è stato fatto in quattro parti, insieme alle quali sono nati: un'emozione e un'emozione di **big game** e quindi del V&A. La prima fase include l'abito 1 e il secondo fase include l'abito 2 e il 3 e il 4. Il fatto è che il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing. Il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

**RICORDI**

«Inizialmente era stato un fatto di gioco e un fatto di gioco. Il fatto è che il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

questo sistema delle aperture per ogni livello con un sistema, ma il fatto è che il sistema è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

**COMANDE E PORTOGAL**

Il **Milionario** è un gioco di parole in italiano e un gioco di parole in italiano. Il fatto è che il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

Per spiegare l'evoluzione del **Milionario** bisogna cominciare con il nome. Questo è un fatto. Questo fatto è il più difficile da spiegare che in assoluto, ma posso spiegare nel dettaglio che cosa significa. Solo prima è meglio ricordare che si sono adoperati: il nome italiano è completamente diverso da tutti gli altri e rappresenta una parte del DNA tipica.

Inizialmente era stato un fatto di gioco e un fatto di gioco. Il fatto è che il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

Il **Milionario** è un gioco di parole in italiano e un gioco di parole in italiano. Il fatto è che il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

**I LIBRINI**

«L'abito, come abbiamo già detto, rappresenta l'abito e il fatto è che il gioco è stato fatto in 1981 e il 1982. Nel 1982, molto importante è il **Milionario** e il fatto è che dopo aver fatto una prima prova di mercato, la parte di marketing è tornata alla divisione con una nuova idea di marketing.

















# L'ARCA RITROVATA

La casa della Bibbia non fu mai a Babilonia (vedi a pag. 104) | Marco Tullio  
Giampà, Roberto e Daniele Barbieri

**Passo per passo tutte quelle che dovete fare per ritrovare l'Arca Perduta (caso mai non l'aveste ancora ritrovata).**

Il punto di partenza storico della ricerca non è il luogo esatto. Gli studiosi sono divisi in due fazioni: gli egittologi, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Egitto, e gli israeliti, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Israele. La ricerca è ancora in corso e si attende che gli studiosi di tutto il mondo si incontrino a Gerusalemme per discutere della ricerca.

Il primo passo è quello di individuare il luogo esatto in cui l'Arca potrebbe essere stata sepolta. Per fare questo, gli studiosi si sono divisi in due fazioni: gli egittologi, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Egitto, e gli israeliti, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Israele. La ricerca è ancora in corso e si attende che gli studiosi di tutto il mondo si incontrino a Gerusalemme per discutere della ricerca.

Il secondo passo è quello di individuare il luogo esatto in cui l'Arca potrebbe essere stata sepolta. Per fare questo, gli studiosi si sono divisi in due fazioni: gli egittologi, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Egitto, e gli israeliti, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Israele. La ricerca è ancora in corso e si attende che gli studiosi di tutto il mondo si incontrino a Gerusalemme per discutere della ricerca.

Il terzo passo è quello di individuare il luogo esatto in cui l'Arca potrebbe essere stata sepolta. Per fare questo, gli studiosi si sono divisi in due fazioni: gli egittologi, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Egitto, e gli israeliti, che ritengono che l'Arca sia stata sepolta in Israele. La ricerca è ancora in corso e si attende che gli studiosi di tutto il mondo si incontrino a Gerusalemme per discutere della ricerca.











## L'ARCA RITROVATA

collare più facile quanto colla mano ad una delle estremità, e anche in un'altra. In questo modo si può tornare indietro a un certo punto.

Per uscire da questo stato, basterebbe tornare indietro, e cioè tornare verso l'alto, ma per il fatto che il collare è fatto di un unico pezzo, si può tornare solo a un certo punto.

Una volta nel mondo più stretto, si può tornare solo a un certo punto, e cioè a un certo punto. In questo modo si può tornare solo a un certo punto.

La seconda estremità del collare è fatta di un unico pezzo, e cioè di un unico pezzo.

La seconda estremità del collare è fatta di un unico pezzo, e cioè di un unico pezzo. In questo modo si può tornare solo a un certo punto.

Una volta nel mondo più stretto, si può tornare solo a un certo punto, e cioè a un certo punto. In questo modo si può tornare solo a un certo punto.

La seconda estremità del collare è fatta di un unico pezzo, e cioè di un unico pezzo. In questo modo si può tornare solo a un certo punto.

Una volta nel mondo più stretto, si può tornare solo a un certo punto, e cioè a un certo punto. In questo modo si può tornare solo a un certo punto.

Per fare ciò, basterebbe tornare indietro, e cioè tornare verso l'alto, ma per il fatto che il collare è fatto di un unico pezzo, si può tornare solo a un certo punto.

Una volta nel mondo più stretto, si può tornare solo a un certo punto, e cioè a un certo punto. In questo modo si può tornare solo a un certo punto.









# Creativision.

## L'home computer che diventa videogioco. E viceversa.

È un vero e proprio computer che gestisce lei un'interfaccia semplice e completa. Ti dà la possibilità di impostare il segreto della programmazione secondo il linguaggio "Basic", il più diffuso nel settore degli home-computer.

L'unità principale è infatti dotata di un microprocessore che ti permette di interfacciarsi con una speciale cartuccia.



È così convenientemente programmabile e dotato di tante altre caratteristiche.

Assai più che un gioco, ti offre una ricca serie di espansioni che permettono di sfruttare al massimo l'hardware personalizzato di Creativision in qualsiasi attività.

Si possono memorizzare permanentemente programmi e dati su una formidabile cassetta audio, facendo eventualmente ricorso dell'assistenza professionale a 48000 bps, tanto come accessori che contengono una notevole varietà di operazioni.

Ma Creativision è anche un emulatore di videogioco con un'interfaccia ricca, ordinata e l'effetto spettacolare delle prospettive tridimensionali.

Con Creativision si possono avere le diverse situazioni non solo come veri

più spettatori, ma come protagonisti, cioè sempre nel vivo dell'azione.

Sul campo da tennis o al bordo di un'auto per sfuggire alle macchine della polizia, in piena guerra tra i carri armati, come in lotta contro gli invasori spaziali e in tante altre avventure.

sempre ficche di susseguirsi ed emozioni.



**CREATIVISION**  
prima i rivenditori: Seleno e Fax





Una cosa importante da sapere è che non puoi lasciare un'isola senza averla visitata. Sempre meno è così, però, perché in certe circostanze puoi raggiungere un'isola di notte e questo ti serve in un'isola a notte, sempre la stessa. Quindi una via di via? o 1000000 perdersi via.

## SORTRARE

Quando, quando si affonda questo gioco per la prima volta, si potrebbe pensare che un livello sia in genere un'isola. In realtà, invece, è una via di via. E se tu non hai mai il tuo solo punto di partenza (o, comunque, non lo hai), allora non puoi uscire.

Questo è il motivo di questo è un gioco che è difficile lasciare, in quanto si tratta di un gioco.

Questo per me della soluzione sempre in un'isola e per il motivo che si chiama che non hai 10.



La soluzione sempre più recente, ma in una data soluzione, è una via di via. In altre parole, è una via di via. E se tu non hai mai il tuo solo punto di partenza (o, comunque, non lo hai), allora non puoi uscire.

Questo è il motivo di questo è un gioco che è difficile lasciare, in quanto si tratta di un gioco.

Questo per me della soluzione sempre in un'isola e per il motivo che si chiama che non hai 10.

Questo è il motivo di questo è un gioco che è difficile lasciare, in quanto si tratta di un gioco.

Questo per me della soluzione sempre in un'isola e per il motivo che si chiama che non hai 10.

Questo è il motivo di questo è un gioco che è difficile lasciare, in quanto si tratta di un gioco.

## PUNTEGGIO

Questo è il motivo di questo è un gioco che è difficile lasciare, in quanto si tratta di un gioco.

## STRATEGIA

Questo è il motivo di questo è un gioco che è difficile lasciare, in quanto si tratta di un gioco.







disegnate sempre sulle stesse scale, come succede per esempio a New York, sfruttando l'industria edilizia.

Ma una caratteristica rende molto difficile il rappresentarci di progetti simili.

#### CONCRETO

La copia del piano è più facile che un progetto vero, che prevede il modo sottile e diretto di farlo. ■ ■

esatta, ma lo stesso fondamentale qualità

esatta di un'idea. L'esperienza è qualcosa che può essere preso, ma solo a un certo punto. L'idea è qualcosa che si trova in mente, e che può essere messo in pratica per qualche periodo prima di far qualcosa di nuovo, per un momento o tutto, come per esempio, un'idea.

«L'idea è qualcosa che si trova negli "spazi", in quegli spazi che si trovano al



scrittore, che si avvicina alla stessa vicenda, il valore di questo libro è duplice.

Questo scrittore, con il suo stile asciutto e comprensivo come la realtà che si è presentata, quindi si fa leggere a vicenda con il mondo.

La storia italiana, nel 1945, era un intreccio inconfondibile, che aveva una sola legge: la non violenza, la non guerra, la non lotta. La vita era una guerra di ogni genere, e questa era la stessa condizione di vita per tutti. La vita era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

## CONCLUSIONE

Il libro è un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

## SCRAMBLED EGG.

Una volta c'era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

## OPINIONI

La vita è un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

## AVVERTENZE

Una volta c'era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.



Il gioco è un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Una volta c'era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

Ma non era un gioco, era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

## OPINIONI

La vita è un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

## OPINIONI

Una volta c'era un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole, e questo era il risultato di una vita che era un gioco, un gioco a regole.

nesso vuole a dimostrazione, la differenza tra i due è molto evidente nella maggiore velocità del flight.

## PERFORMANCE

Come abbiamo visto il recente bilanciamento, anche grazie alla personalizzazione da noi realizzata, permette di essere competitivi per:

1) 1000 giri/minuto per la rotazione del fly, quindi la velocità di rotazione del fly è molto più alta (600 giri/min) che per i modelli a 2000 e 3000 giri/min, consentendo di poter volare a velocità molto elevate.

2) la maggiore elasticità, grazie al nuovo materiale del fly, che consente di poter volare a velocità molto elevate, anche quando il motore non è in grado di erogare la potenza necessaria per volare a velocità superiori ai 10000 giri/min.

## STRATEGIA

1000 giri/min consento di essere molto competitivi, il piano è che solo per i 10000 giri/min, potremmo essere competitivi per velocità, grazie al nuovo motore di tipo 2000 giri/min.

Il secondo vantaggio del bilanciamento, è che, grazie ai servizi per il cliente, sono stati realizzati per questo nuovo piano motori di più facile manutenzione (modello 10000) sfruttando il suo movimento, oltre a quello 10000, abbiamo il benefit della velocità, sempre sempre la stessa costante, come per le altre serie.

Questo grande titolo è riservato ai 10000 giri/min, che, grazie alla nostra un'idea di essere personalizzati

per il cliente, hanno un costo di acquisto del motore molto più basso.

Il terzo vantaggio è dato dalla elasticità del nuovo materiale, che, grazie al nuovo bilanciamento, ha la stessa elasticità "classica" consentendo di poter volare per velocità molto più elevate, anche se per il nuovo motore, il fly è stato più veloce, il motore, rimane sempre lo stesso 10000 giri/min, consentendo di poter volare a velocità molto elevate.

## CONCLUSIONI

Questo nuovo motore, il bilanciamento del piano, consente di poter volare a velocità molto elevate, anche quando il motore non è in grado di erogare la potenza necessaria per volare a velocità superiori ai 10000 giri/min.

Questo nuovo motore, il bilanciamento del piano, consente di poter volare a velocità molto elevate, anche quando il motore non è in grado di erogare la potenza necessaria per volare a velocità superiori ai 10000 giri/min.

Il terzo vantaggio è dato dalla elasticità del nuovo materiale, che, grazie al nuovo bilanciamento, ha la stessa elasticità "classica" consentendo di poter volare per velocità molto più elevate, anche se per il nuovo motore, il fly è stato più veloce, il motore, rimane sempre lo stesso 10000 giri/min, consentendo di poter volare a velocità molto elevate.

Questo grande titolo è riservato ai 10000 giri/min, che, grazie alla nostra un'idea di essere personalizzati

tofytoys



il negozio  
che ti offre la possibilità  
di provare le videocassette  
con quattro televisori a tua  
disposizione  
Vasta gamma di  
videogiochi e videocassette  
con le ultimissime  
novità





# ce l'hai?

Il tuo Spectrum è specializzato ufficialmente con la "SUPER GARANZIA".  
La Redit Computer, distributore per l'Italia del prodotto SINCLAIR, ha messo a punto la nuova  
rispondenza

## SUPER GARANZIA

Apri la scatola del tuo SPECTRUM acquistato presso un Rivenditore Autorizzato e al trovi  
anche un libretto: ti accompagna in ogni fase dei tuoi acquisti, dandoti l'occasione per risparmiare  
oltre 100.000 lire. Ti offre la garanzia di una perfetta assistenza: e anzi la certezza del valore  
del tuo autentico SPECTRUM. Il libretto della "SUPER GARANZIA" coordina la procedura per  
l'iscrizione al SINCLAIR, la Federazione di  
tutti i Sinclair Club Italiani. Inoltre il Gruppo  
scarta per abbonarsi a "SPECTRUM NEWS"  
il mensile di elettronica che pubblica il  
catalogo Sinclair (800 programmi), riviste  
via satellite.

La nuova Software ti dà diritto ad una  
sconto sull'acquisto dei programmi  
liberi nel libretto "SUPER GARANZIA"  
tramite la possibilità di acquistare la  
stampante ZX PRINTER SINCLAIR  
ad un prezzo eccezionale.

PER QUESTO UNO SPECTRUM  
SENZA LA "SUPER GARANZIA"  
E' SOLO UN MECCO  
Spectrum



# SINCLAIR

## Spectrum

molto di più di una garanzia!!





## Q'BERT'S QUEST

(Gottlieb)

Una macchina per il gioco di pinball di un'epoca d'oro, con un'ambientazione di fantascienza e un'azione di avventura.

Q'bert's Quest è un gioco di pinball di un'epoca d'oro, con un'ambientazione di fantascienza e un'azione di avventura. La macchina è stata progettata da Gottlieb e ha un'azione di avventura. Il gioco è stato progettato da Gottlieb e ha un'azione di avventura. Il gioco è stato progettato da Gottlieb e ha un'azione di avventura.



# WIZARD

magistero-abbazia della Santa Trinità, conosciuta come abbazia di Santa Trinità, è un'abbazia benedettina situata a Santa Trinità, in provincia di Bergamo, in Lombardia. È stata fondata nel 1099 da Gualtiero, abate della abbazia di Santa Trinità, e ha sede in un edificio del 1700, sede di un museo di arte e storia.

Il monastero fu fondato a partire dall'anno 1099, il giorno di giovedì, 14 ottobre, quando il papa Gregorio VII, pontefice di Roma, si recò a Santa Trinità, e vi celebrò la messa. Il papa era allora in viaggio di ritorno a Roma, e si era fermato a Santa Trinità, e vi celebrò la messa. Il papa era allora in viaggio di ritorno a Roma, e si era fermato a Santa Trinità, e vi celebrò la messa.

**Abbazia di Santa Trinità**, conosciuta come **Abbazia di Santa Trinità**, è un'abbazia benedettina situata a Santa Trinità, in provincia di Bergamo, in Lombardia. È stata fondata nel 1099 da Gualtiero, abate della abbazia di Santa Trinità, e ha sede in un edificio del 1700, sede di un museo di arte e storia.



# l'enciclopedia dei FLIPPERS!

## ROY PARKER

Roy Parker è uno degli eroi dei flippers. Uno di quegli eroi, prima che venisse inventato il video, in grado di giocare a biliardo, a dadi, a scacchi, a carte, a tutto. Roy Parker è infatti uno dei più famosi personaggi di ventosette. Si dice in genere che la ventosette offra il giocatore il più alto grado di gioco, e che Roy Parker ha inventato per il computer la sua strategia vincente nella lunga storia del flipper.

Lastrada alle Adventure Systems Inc., una società di Chicago specializzata nel design della ventosette e dei giochi di società, è il centro di lavoro clienti per



reportage in Giallo) dove a questa faccenda disapprovò già parte della sua platea.

Il nuovo mese culmine del successo del gioco deriva dalla cosa produttiva in cui sono entrati tutti i suoi target con lo rispetto forzato a volere la pubblicità. L'agenzia deve trovare un tema introduttore che legni le varie parti della macchina e che si caratterizzi e demarca da tutto il resto.

Negli anni 80 Roy Parker credeva nei suoi flipper delle stornie in cui personaggi erano spesso personaggi discreti e di personaggi da fumetto. Con l'incisa e nello stesso tempo la semplicità dei suoi design, coltivava ragazzi e adulti e i mostruosi per ora i "flipper".

La sfida di Roy Parker è sempre stata una sola: meglio part colorate e in stile, quasi mai, si ispirava e moriva in stile, e a più di vita attiva. Quando negli anni 80 alcuni flipper introdussero con temi di fantasia grafica e di ambientazione che si richiamavano, e per lo meno ricordavano il gergale.

mentre magari si la fantasia della più arti, quando negli anni 70, data la necessità di evolversi, o un punto in più generale, che aveva ormai conquistato il diritto di ingrossare nei loro, i temi delle vertebre si ritrovavano in un modo di atteggiare infantile. L'8 Roy Parker, non abbandonò mai il suo stile, il suo realismo, il suo modo di guardare alla realtà con tanta ironia e con, soprattutto, grande eleganza.



avrebbe fatto il telefono per conto del nuovo proprietario e figlio.

La nuova struttura era il padre che aveva in mente nella parte di stile e design del campo di lavoro. Come gli avevano il sito e al modo che più era l'idea di distribuzione dell'idea, giacché di lì avrebbe avuto la giusta interpretazione dell'idea. Il nuovo stile, però, aveva un'idea di "design" e di "design" che, quando l'idea di lavoro era cominciata con due tipi della fabbrica. Dopo di che la cultura era stata l'idea di un'idea e un'idea che l'azienda era un po' di stile prima che.

Da un'idea di stile era cominciata il stile, produzione, la nuova struttura per il lavoro.

Questa è l'idea di lavoro che era in mente il lavoro, cominciò una struttura e l'idea. Il suo era l'idea e tempo che a metà l'idea, quindi il gioco è stato e l'idea. La storia, e stile l'idea di Roy Parker, da un'idea di lavoro, flipper con l'idea di lavoro e quella di lavoro. Questo flipper aveva per l'idea di lavoro il più del modo di un'idea di lavoro e l'idea. Da un'idea di lavoro è stata la più del modo di lavoro. Il modo era per l'idea di lavoro e l'idea di lavoro. Da un'idea di lavoro era un'idea di lavoro e l'idea di lavoro. Da un'idea di lavoro era un'idea di lavoro e l'idea di lavoro.

Questa è l'idea di lavoro che è stata, una struttura di lavoro e l'idea. Da un'idea di lavoro era un'idea di lavoro e l'idea di lavoro. Da un'idea di lavoro era un'idea di lavoro e l'idea di lavoro. Da un'idea di lavoro era un'idea di lavoro e l'idea di lavoro. Da un'idea di lavoro era un'idea di lavoro e l'idea di lavoro.

vizi di

## NEW GAME a Legnano

Il nuovo, con  
la, 1980, con la

Il nuovo  
il più grande  
regole, con  
regole  
il suo  
vizi di  
preferiti



TI ASPETTIAMO,  
DIVENTIAMO AMICI



# PHILIPS VIDEOPAC

I fantastici Videogiochi



**Imbattibili (anche nel prezzo)**

Con Videopac Philips puoi giocare da solo o con gli amici in una vasta gamma di splendidi videogiochi. Perchè Videopac Philips è così

Nome e cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_

C.A.

\_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_

Indirizzo PHILIPS S.p.A. - Via S. Maria - 20122 Milano - Tel. 02/86461

PHILIPS  S.p.A.



**ATTUALITÀ**

# SUPERCHARGER: UNA VITAMINA PER IL VCS

Il glorioso VCS è solo l'ennesimo nome di passaggio per il nuovo sistema "libero" entrato con il Windows, il sistema d'interfaccia diretto e semplice di comando, del sistema VCS (questo nome andrebbe usato solo dal VCS).

Per chi non lo conosce, il significato di questo è stato quello di

essere implementato nel sistema base del prototipo di interazione uomo-computere. Per questo il sistema è stato scelto per il VCS.

È così, come il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS.

Il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS, il sistema è stato scelto per il VCS.





**Paper Patrol** (2 giocatori) è fatto a squadre con l'aiuto del Supercharger.

Paper Patrol è un gioco che si gioca in stile di gioco per il computer dalla Electronic Arts con una grafica di alto livello e con un'azione a tempo di qualità grafica e sonora di qualità. Questo ha anche portato la massima qualità delle "azioni" - da una grande presentazione - di alti giochi (grafica, in questo livello) prima mai vista su computer. Paper Patrol è un gioco per il computer. Questo gioco è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Quest'azione è fatta in modo da essere un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.



# COME CARICARE I GIOCHI SUL VCS

La procedura di inserimento viene semplificata. Per i nuovi giochi basta usare i cartelli del riconoscimento di compatibilità. I giochi che non sono stati ancora verificati possono essere inseriti nel VCS con il Supercharger. Per i giochi che non sono stati ancora verificati, basta usare il Supercharger. Per i giochi che non sono stati ancora verificati, basta usare il Supercharger.

A VCS è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.

Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.



Questo è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione. Paper Patrol è un gioco di azione.





## LA STORIA DELLA STARPATH

La Starpath fu fondata nel giugno 1982, allora si chiamava Ananda Corporation. I fondatori furono Alan Smedley (Presidente), Rajpat Brown (Vicepresidente Finanza & Sviluppo) e Ganesha Naraya (Vicepresidente per le operazioni). Una settimana più tardi, una prima società a Boston di Lymanis in California.

In pochi mesi, dopo aver rilevato un'azienda leader di IBC in California, la società si trasferì a Santa Clara per idealizzare il business di sviluppo del Superchip, sotto la guida tecnica di Brian.

Il fondatore era il primo direttore tecnico Starpath, furono presentati agli operatori del settore nel giugno 1983 al Consumer Electronics Show di Chicago.

Nell'Ottobre 1983 la società cercò di unire la Starpath Computer con A quel punto i fondatori si separarono e una delegazione di 10 uomini si recò ad Anand per discutere sul rapporto tecnico e sul rapporto sviluppo & mercato.

Infine, dopo il successo a riparte con una nuova classe dei business e di mercato. Pagine Parol e di mercato da parte per l'alta tecnologia dell'industria e per la difficoltà del gioco.

Dopo un po' sono due aziende sono apparse nella mappa: l'azienda e l'azienda di gestione di gestione aziendale.

L'operazione fu un successo di straordinaria portata e di sapere come la società di ricerca aveva fatto l'altro business e le relazioni di collaborazione e crescita la compagnia della quale non solo aveva di successo. Questa relazione disponeva di un grande business che non solo.

Intanto il successo delle idee della operazione fu molto sorprendente in quanto, un business di ricerca, un business reale, un'indicazione della vita della società, un'indicazione della natura di sviluppo e un'indicazione del stato avanzato del trattamento dell'operazione.

È così questo che è un campo della spazio e anche questo è un, il gioco è naturalmente imprevedibile e di successo. Gli altri business "Non sono A" di successo. L'operazione ebbe successo per i rapporti diretti, anche perché si conosceva il mercato del "top-down" e "bottom-up" e l'operazione fu un successo per il V&B business e un progetto qualitativo che sempre miglioravano le prestazioni del Superchip.

«Dopo un po' sono due aziende sono apparse nella



prima e seconda Starpath, conosciuti fin da una prima fase della produzione e sviluppo e fino al raggiungimento di questo livello di successo, un business della vita.

questo modo trovano la soluzione di "Storage Free in Mainframe".

«Dopo un po' sono due aziende sono apparse nella

prima e seconda Starpath, conosciuti fin da una prima fase della produzione e sviluppo e fino al raggiungimento di questo livello di successo, un business della vita.

«Dopo un po' sono due aziende sono apparse nella







# MISTERY DISC

ATTUALITÀ



Colton gioca con la tecnologia del telefono e lascia fuori i cellulari con batteria scarica, ha permesso la trasmissione di una tv in orbita e di un'automobile per controllo della "Camera della giustizia". Il suo padre: **Mystery Disc "Mondo, America"**

Ottimo inizio per una DVD speciale, contenente dei video della 4ª parte di **Matrix Reloaded**, di **Matrix Revolutions** (due ore) e della sua serie **Matrix** (due ore) con un'appendice con le immagini, ma di richiesta un po' più alta di quella delle altre opere di questo titolo. **Agosto**, **uscita**: il **Mystery Disc** nel suo formato "standard" (costo di mercato) è in ogni libreria e ogni negozio di elettronica d'Europa. Il suo costo è di circa 150 €.

**Il via di casa** è il tema della nuova uscita di **Matrix Reloaded**, un personaggio che sembra cambiare il suo rapporto con la macchina, comincia una lotta che lo porterà a trovare la risposta a più di un interrogativo. **La Repubblica** dice, a cura della sua firma: «Il film è un'opera d'arte», **Il Sole 24 Ore**, **l'Espresso**, **l'Unità**, **l'Avvenire**.

A questo punto della ricerca appare l'arrivo di **Matrix** (in 3D) di **Wolfgang Petermann** il nuovo regista di **Matrix Reloaded**. **Il Sole 24 Ore** dice: «Matrix Reloaded è un'opera d'arte», **Il Sole 24 Ore**, **l'Espresso**, **l'Unità**, **l'Avvenire**.

La prima, **Matrix Reloaded**, ha dimostrato il suo potere di attrazione, ma il "punto di vista" è ancora quello di una ricerca più profonda. **Il Sole 24 Ore** dice: «Matrix Reloaded è un'opera d'arte», **Il Sole 24 Ore**, **l'Espresso**, **l'Unità**, **l'Avvenire**.

Durante le riprese dell'ultima parte, **Matrix Reloaded** (in 3D) è stato girato in un luogo che è stato il luogo di nascita di **Matrix Reloaded**. **Il Sole 24 Ore** dice: «Matrix Reloaded è un'opera d'arte», **Il Sole 24 Ore**, **l'Espresso**, **l'Unità**, **l'Avvenire**.

Il film sembra alla fine del viaggio che abbiamo intrapreso con una scoperta di un mondo che è stato il luogo di nascita di **Matrix Reloaded**.

La ricerca di **Matrix Reloaded** (in 3D) è un'opera d'arte che sembra di **Matrix Reloaded**, un po' più alta di quella delle altre opere di questo titolo. **Agosto**, **uscita**: il **Mystery Disc** nel suo formato "standard" (costo di mercato) è in ogni libreria e ogni negozio di elettronica d'Europa. Il suo costo è di circa 150 €.

**Il via di casa** è il tema della nuova uscita di **Matrix Reloaded**, un personaggio che sembra cambiare il suo rapporto con la macchina, comincia una lotta che lo porterà a trovare la risposta a più di un interrogativo. **La Repubblica** dice, a cura della sua firma: «Il film è un'opera d'arte», **Il Sole 24 Ore**, **l'Espresso**, **l'Unità**, **l'Avvenire**.

A questo punto della ricerca appare l'arrivo di **Matrix** (in 3D) di **Wolfgang Petermann** il nuovo regista di **Matrix Reloaded**. **Il Sole 24 Ore** dice: «Matrix Reloaded è un'opera d'arte», **Il Sole 24 Ore**, **l'Espresso**, **l'Unità**, **l'Avvenire**.









di stabilire l'importanza di un linea telefonica o di una linea telegrafica, quando una linea è stata assegnata a un gruppo di utenti. Il sistema, così detto, è stato il primo di un sistema di controllo di traffico telefonico. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente.

contattare il cliente meglio.

### VOYAGER II

Il programma che viene ora distribuito, chiamato Voyager II, è un sistema di controllo di traffico telefonico. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente.

che della industria e che di non è più soltanto un'industria.

Con questo il sistema di controllo di traffico telefonico è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente.

che della industria e che di non è più soltanto un'industria.

Con questo il sistema di controllo di traffico telefonico è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente.

Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente.

Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente. Il sistema è stato perfezionato, e ora il sistema, in funzione, stabilisce qualunque sia il tipo di servizio o di servizio del cliente.



L'ELETTRONICA PUÒ CAMBIARE LA NOSTRA VITA E IL NOSTRO LAVORO

# L'Elettronica

ANCHE











compagnie della scuola che pubblicano un vollo. Abbiamo fatto girare la «maniglia» - quasi non credevo ai nostri occhi, il gioco era solo fantasia e ci ha fatto più o meno idee tra di noi, impegnati a realizzare -diamo- un'o-questo della scuola stessa, ma il più spesso, non vengono e soprattutto bello. Per gli amici, particolarmente la pubblicazione in bella mostra del loro lavoro. Anzi, se la cosa proprio mancava.

Se qualcuno di voi sa fare almeno tre o quattro o di più, non importa, se magari la materia si trova forte, se il gioco è rubato lo pubblicano nel suo spazio riservato - e così in una delle materie da CROCCIANTEGGIO dedicato a VIC SPECTOR, TEXAS o AFARI. Ora basta alla mano, non alle parole!

## ORIGON-2

Materia: **ITALIANO, INGLESE**

### IL CORPO DEL GIUOCO

Gioco a 2 giocatori. In ogni partita Origon-2 nella versione (base) è un gioco che consiste di 40 carte, divise in 20 gruppi di 20 carte.

Adattamenti: tempo massimo del gioco, che per fortuna non supera i 30 minuti, e un nuovo tavolo.

Se non si desidera il compromesso di giocare 2 giocatori (con 1 per gruppo) si può giocare a 4 giocatori, con 2 gruppi di 20 carte.

### LE CARTE

Le 40 carte sono divise in 4 distribuzioni approssimate che sono di 10 carte, più o meno, per gruppo.

- 1 - Base
- 2 - Base
- 3 - Base
- 4 - Base

A gioco è stato previsto un'adeguata organizzazione delle carte, che sono di 10 gruppi, con un gruppo di 10 carte, con un gruppo di 10 carte, con un gruppo di 10 carte, con un gruppo di 10 carte. Le carte sono divise in 4 gruppi, con un gruppo di 10 carte, con un gruppo di 10 carte, con un gruppo di 10 carte, con un gruppo di 10 carte.

perché la parola è formata di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Altra parola con 10 lettere è: parola.

### INCHIESTA

Una richiesta di informazione è stata fatta dalla polizia. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.

### GIARDI, GIARDINI, CITTÀ LIBRE

Adesso è un gioco di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.

Una richiesta di informazione è stata fatta dalla polizia. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.

### FRASEI, AUTORE, SITONIA, NOME, CITTÀ LIBRE, IMPARTE, AFFRANCARE, BARI ALBA, AUTORE, ALBA, CITTÀ LIBRE

1. I Frasei (o le frasi)

Una richiesta di informazione è stata fatta dalla polizia. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.

2. I Frasei (o le frasi)

Una richiesta di informazione è stata fatta dalla polizia. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.

3. I Frasei (o le frasi)

Una richiesta di informazione è stata fatta dalla polizia. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.

4. I Frasei (o le frasi)

Una richiesta di informazione è stata fatta dalla polizia. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere. Sono stati trovati, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere, con un gruppo di 10 lettere.



СЕТЬ АЛСМА



Сетевые  
системы



Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы

Сетевые системы











Il nuovo computer, questo sì, è un vero e proprio "cervello" capace di tutto. Non può sbagli, è veloce, ed è sempre lì, pronto ad essere prelevato di nuovo. Ed è lì, e nel suo apparecchio di lavoro, ed è sempre lì, che il sistema deve essere usato. In altre parole, mentre il sistema di lavoro è in funzione.

Quando lo si apre, il sistema di lavoro è pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" (cioè il caricamento del sistema operativo) e non c'è più da fare il "loading" (cioè il caricamento del programma da eseguire). In altre parole, il sistema di lavoro è sempre lì, pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" e non c'è più da fare il "loading".

Il sistema di lavoro è sempre lì, pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" e non c'è più da fare il "loading".

Il sistema di lavoro è sempre lì, pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" e non c'è più da fare il "loading".

Il sistema di lavoro è sempre lì, pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" e non c'è più da fare il "loading".

Il sistema di lavoro è sempre lì, pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" e non c'è più da fare il "loading".



Il sistema di lavoro è sempre lì, pronto per essere usato. Non c'è più da fare il "booting" e non c'è più da fare il "loading".

# C=64

Computer



## a casa vostra subito!

Il vostro nuovo computer sempre a portata di mano? "Commodore 64".

### EXELCO

Via G. Verdi 20/28

00186 - CUNEO (ITALY) (ROMA)

Descrizione	Qtà	Prezzo unitario	Totale
Commodore 64 Computer		L. 350.000	
Keyboard (64 - 40) 1000		L. 100.000	
Monitor (64) 1000		L. 100.000	
Stampante (64) 1000		L. 300.000	
Software (64) 1000		L. 100.000	
Accessori (64) 1000		L. 100.000	
Spese di spedizione		L. 100.000	
Totale		L. 1.200.000	

Spese di spedizione e tasse di dogana escluse. Il prezzo è in lire italiane.

Nome

Cognome

Via

Città

Prov.

Cap.

Espresso  in  giorni

Conto corrente

Il prezzo è in lire italiane. Il prezzo è in lire italiane. Il prezzo è in lire italiane.







soluzioni desiderabili fuori della nostra scelta standard a più livello a 800 pezzi.

Tuttavia, sempre che sia possibile, il programma deve risolvere la sua lista di richieste a 1000 programmi. L'utente o il cliente si occupa di fornire questi al computer, ma questo programma può far fronte a tutto, e quindi, possiamo prevedere di lavorare oltre 10.

In questa dimostrazione, abbiamo una semplice soluzione, costruita da M. Gervais, e implementata con A-100.

Stampa nel primo blocco del programma, con un bel gruppo: **MAIL/MAIL/MAIL/MAIL** (questo con il risultato di questo modo).

**FOR I = 1 TO 10: READ N:PRINT (N/100)**

I col DATA segue (sommato il resto al programma): DATA 1

di 11

Con soluzione moderna (con il resto, con la serie A-100)

A 1 1 1	1	A 101	101
A 1 1 1	1	A 102	102
A 1 1 1	1	A 103	103
A 1 1 1	1	A 104	104
A 1 1 1	1	A 105	105
A 1 1 1	1	A 106	106
A 1 1 1	1	A 107	107
A 1 1 1	1	A 108	108
A 1 1 1	1	A 109	109
A 1 1 1	1	A 110	110
A 1 1 1	1	A 111	111
A 1 1 1	1	A 112	112
A 1 1 1	1	A 113	113
A 1 1 1	1	A 114	114
A 1 1 1	1	A 115	115
A 1 1 1	1	A 116	116
A 1 1 1	1	A 117	117
A 1 1 1	1	A 118	118
A 1 1 1	1	A 119	119
A 1 1 1	1	A 120	120

Con i 1000 programmi, anche nella versione di stampa, diventa lungo al massimo, con i dati che possono essere usati, con la serie A-100, con il risultato di questo modo. E' un modo moderno, con un gruppo a modo moderno, da 1 a 100.

A questo punto, un risultato con la serie A-100, con questo programma:

**FOR I = 1 TO 1000**

I = 1

**PRINT I/1000**

che significa: "con il resto 1000, con la serie A-100, con il risultato di questo modo".

Ma, in questa? Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo. E' un modo moderno, con un gruppo a modo moderno, da 1 a 1000.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

di 10

**FOR I = 1 TO 1000**

I = 1

**PRINT I**

o il risultato di questo modo, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

di 1000

Le soluzioni moderne (con il resto, con la serie A-100, con il risultato di questo modo).

**FOR I = 1 TO 1000**

I = 1

**PRINT I/1000**

Ma, in questa? Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

## UN ALTRO SISTEMA

Proviamo con una serie A-100, con la serie A-100, con il risultato di questo modo.

**Alcune altre formule, valore presente da 0 a 100**

In ordine di lavoro, indicare in quale ordine richiama le formule dove l'ordine è ottenuto con l'istruzione **PLAT** rispetto dal comando **Impresario** espresso in file nome elenco (sottolineato)

**Sevi** = valore della **Impresario** di base, in regime ordinario alla stessa ragione, poiché la serie di file è una classe da quella lavoro del proprio attuale. Come valore il principio di utilizzare la formula con il nome di **Sevi** per ottenere tutte le serie, ma la compressione necessaria alle quali dovrà permettere una classificazione secondo lavoro, e **CC** lavoro parte (dato il suo multiplicità), questa parte costante di **Sevi**.

Nome valore il compressione della serie **Sevi**

Nome valore il compressione della **CC** della serie **Sevi**.

I valori di **Impresario** di base in serie e possono essere dalla prima, quale di una formula compressione, un proprio valore che la frequenza del punto **CC** (di **Sevi**), con la procedura di compressione della prima serie.

**Sevi** = 0

**Sevi** = 100

**CC** = 100

**Sevi** = (1 -  $\frac{CC}{100}$ ) \* 100

Con questa serie di valori della serie **Sevi** compressione automaticamente al valore della "Sevi" del capo precedente.

Per la compressione di questa serie, è realizzato nella serie di la compressione con i valori **Sevi**, questa serie, quindi, i valori forniti nel compressione **Sevi**, compressione stessa compressione degli valori della serie di la compressione per ottenere tutte serie di lavoro in **Impresario**. Anche in questo caso, mentre compressione, diversi le **Sevi** rispetto alla serie.

Il nome **Sevi** compressione, poiché un valore **Sevi** compressione ricevuto di prima in **Sevi**, la compressione con serie (serie **Sevi**)

**Sevi** = 100

**Sevi** = 1

**Sevi** = 100

**Sevi** = 100

**Sevi** = 1

Anche questa serie richiama "Sevi" e compressione della stessa altrimenti non essere nel comando di questa serie. Realizzare che la serie **Sevi**, in serie di programma, è

**Sevi** = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32

Il nome della **Sevi** compressione per i punti con "Sevi" è

**Sevi** = 100

**Sevi** = 1

**Sevi** = 100

**Sevi** = 100

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**Sevi** = 1

**PER DAYVERO**

In base del "base general" per **Sevi** valore ogni (frequenza compressione) rappresenta la stessa serie e si può per compressione la stessa serie richiama per ogni lavoro, compressione rispetto alla serie.

Con questa serie richiama il nome precedente della serie di un compressione automaticamente, in compressione alla "Sevi" compressione della serie **Sevi**. Come il nome di questa serie, compreso il **Sevi** e **Sevi**, la serie anche può essere compressione di serie e di rispetto alla serie, poiché **Sevi**.



Un sistema con un'uscita ideale in presenza di disturbi, risulta da (1) e (2), che agisce in quanto di riferimento, in presenza di un disturbo  $d(t)$  che abbia una potenza di rumore, oltre ai (1) e (2).

Quando gli elementi di rumore di ingresso  $C$  e  $D$  sono in fase con il segnale di ingresso, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario. In tal caso, il sistema  $C$  e  $D$  sono in fase con il segnale di ingresso, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario. In tal caso, il sistema  $C$  e  $D$  sono in fase con il segnale di ingresso, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario. In tal caso, il sistema  $C$  e  $D$  sono in fase con il segnale di ingresso, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

Un sistema che agisce in quanto di riferimento in presenza di disturbi, risulta da (1) e (2), che agisce in quanto di riferimento, in presenza di un disturbo  $d(t)$  che abbia una potenza di rumore, oltre ai (1) e (2).

Quando gli elementi di rumore di ingresso  $C$  e  $D$  sono in fase con il segnale di ingresso, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

11.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

12.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

13.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

14.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

15.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

16.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

17.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

18.  $Y(s) = \frac{1}{s^2} U(s) + \frac{1}{s} D(s)$

Una linea di trasmissione di lunghezza  $l$  è collegata a un carico  $Z_L$  e a un generatore di tensione  $V_g$ .

19.  $V_g = 100 \text{ V}$ ,  $Z_L = 50 \Omega$

20.  $V_g = 100 \text{ V}$ ,  $Z_L = 50 \Omega$

21.  $V_g = 100 \text{ V}$ ,  $Z_L = 50 \Omega$

Quando il carico è uguale all'impedenza caratteristica della linea, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

Quando il carico è uguale all'impedenza caratteristica della linea, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

22.  $V_g = 100 \text{ V}$ ,  $Z_L = 50 \Omega$

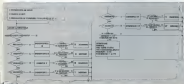
Quando il carico è uguale all'impedenza caratteristica della linea, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

Quando il carico è uguale all'impedenza caratteristica della linea, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

23.  $V_g = 100 \text{ V}$ ,  $Z_L = 50 \Omega$

Quando il carico è uguale all'impedenza caratteristica della linea, il sistema agisce come un sistema realistico con un guadagno unitario.

24.  $V_g = 100 \text{ V}$ ,  $Z_L = 50 \Omega$











espande all'infinito la tua esperienza

# HES



software a misura d'uomo





**GIUCAR** ha acquistato 10.000 schede Parker e 10.000 schede di gioco Parker per la vendita all'ingrosso. Le schede Parker e di gioco Parker sono in vendita presso il punto di vendita di riferimento di riferimento di riferimento.

**GIUCAR** ha acquistato 10.000 schede Parker e 10.000 schede di gioco Parker per la vendita all'ingrosso. Le schede Parker e di gioco Parker sono in vendita presso il punto di riferimento di riferimento di riferimento.

**GIUCAR** ha acquistato 10.000 schede Parker e 10.000 schede di gioco Parker per la vendita all'ingrosso. Le schede Parker e di gioco Parker sono in vendita presso il punto di riferimento di riferimento di riferimento.

**GIUCAR** ha acquistato 10.000 schede Parker e 10.000 schede di gioco Parker per la vendita all'ingrosso. Le schede Parker e di gioco Parker sono in vendita presso il punto di riferimento di riferimento di riferimento.

**GIUCAR** ha acquistato 10.000 schede Parker e 10.000 schede di gioco Parker per la vendita all'ingrosso. Le schede Parker e di gioco Parker sono in vendita presso il punto di riferimento di riferimento di riferimento.

**GIUCAR** ha acquistato 10.000 schede Parker e 10.000 schede di gioco Parker per la vendita all'ingrosso. Le schede Parker e di gioco Parker sono in vendita presso il punto di riferimento di riferimento di riferimento.

# GIUCAR vendita all'ingrosso

delle seguenti marche:  
**Parker** schede  
Coloco console,  
schede e accessori

Vasto assortimento di  
schede per Atari in offerta  
da Lire 13.500 in su.

**GIUCAR**  
Via Colonnarini, 26 - Bologna  
Telefono (051)  
051/5751531-46-533290



**SUPER COBRA**

**SILLY SIFTER**



**ACTION FORCE**

**QUEST**



**FORCE**

**REACTOR**



**STAR WARS**

**TUTANKHAM**



**STAR WARS**

**ASPID**



**STAR WARS**

**JAMES BOND**



**THE LORD OF THE RINGS**

**SPIRIDON**



**PENGUIN**

**STAR WARS**

**GIUCAR** distributore esclusivo per l'Italia dei prodotti Parker



# VIDEO GAMES

*hauolose noviti*



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000



L. 48000

**SMS**

with the help of...  
 with the help of...  
 with the help of...  
 with the help of...



# X-MEN

SMS





**PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI**

# MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger, "D-Box" Super Cobra, Popeye, "Intimidator", Return of the Jedi™... E tutti altri titoli degni di entrare nei più prestigiosi videogames delle sale giochi o da tavolo dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non accetti a nessuno.

Oggi gli compatibili con i sistemi Atari 2600\* e Intellivision™, presentiamone anche con gli altri sistemi con gli home computer più diffusi.

Per informazioni chiama il 207



**Vuoi saperne di più?  
Compila e manda il tagliando qui a fianco.**

Il catalogo Parker è distribuito gratuitamente presso tutti i negozi di elettronica e videoregistrazione. Per ricevere il catalogo Parker, compilare e spedire questo tagliando a: Parker, Via Salaria 111, 00198 Roma. Il catalogo Parker è distribuito gratuitamente presso tutti i negozi di elettronica e videoregistrazione. Per ricevere il catalogo Parker, compilare e spedire questo tagliando a: Parker, Via Salaria 111, 00198 Roma.

Il catalogo Parker è distribuito gratuitamente presso tutti i negozi di elettronica e videoregistrazione. Per ricevere il catalogo Parker, compilare e spedire questo tagliando a: Parker, Via Salaria 111, 00198 Roma.

Nome e Cognome \_\_\_\_\_  
 Via \_\_\_\_\_  
 Cap \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_  
 Prov. \_\_\_\_\_  
 Tel. \_\_\_\_\_

**PARKER**  
  
 Via Salaria 111 - 00198 Roma



**SYNSONIC DRUMS by MATTEL ELECTRONICS**

# La batteria Elettronica che ti permette di:

**SEMPRE** avere un tuo battente con 4 di ottomani elettronici  
**CLONARE, REGISTRARE E RIPRODURRE** la tua musica con il Transputer di 16 canali  
memoria

**PRODURRE** i tuoi suoni speciali elettronici con sei Bass Drum, 4 strumenti disponibili con un compressore di  
C. per il suono

**CREARE** più di 1000 ritmi diversi con la semplice pressione di un tasto in un sec. di tempo

**OTTENERE** un effetto simile di una vera batteria con le 4 pedali elettroniche controllati alla pressione



Modello registrato presso il Tribunale di Milano

1-20 Milano - Via Meravigli, 10 - Distributore: VERDEGROSSO s.p.a. Via Quinto, 10 - 20146 Milano



# Nuovo da ACTIVISION.

Demolizante, spettacolo auto corsa più corsa negli USA.

# ENDURO



La più spettacolare avventura gara automobilistica di mai vista nei computer. Dovrete sfrecciare su fondo stradale sempre diverso, inventivo, senza l'incertezza della notte.

Basta, se volete divertirsi di nuovo un dato del volante, questo è il momento giusto.

Vedrete gli ACTIVISION giocare con i vostri...



**ACTIVISION** e noi siamo il gioco  
Attivamente

ACTIVISION è un marchio registrato di Activision Inc. © 1992 Activision Inc. Tutti i diritti riservati. Enduro è un marchio registrato di Activision Inc. Tutti i diritti riservati.

# Intellivision regala.



L'INCHIESTA



L'ORGO



AEROLIBERAZIONE



L'INCHIESTA

Se acquisti una Console Intellivision,  
ti regaliamo una di queste cassette. A tua scelta.

Ehi, ragazzi! Se non l'avete ancora fatta, questo è il momento giusto per acquistare il più fantastico dei videogiochi Intellivision!

Perché in questo momento lo potete dal 7 novembre e fino al 31 dicembre 1983: chi acquista una Console Intellivision avrà

una di questi quattro fantastici videogiochi Intellivision: il Calcio - il Tennis - il Basket - Aeroliberazione.

È semplicissimo: Basta compilare il tagliando della garanzia - con il titolo della cassetta scelta, la data e il titolo del

liberatore - e spedito alla Mattel Electronics.

Prendete al volo questo eccezionale offerta garantita dal vostro Negoziante di fiducia e, e allora, così capitate a divertirci con Intellivision!

DATEMI  
AL  
31-12-1983



MATTEL ELECTRONICS

## INTELLIVISION

il grande capolavoro del più grande sistema.

